Andra delen i kampanjen om Ödesprofetiorna

DRAKSKUGGA



Ett Forumistäventyr till Drakar och Demoner Trudvang

DRAKSKUGGA

ORD

FORUMISTERNA

PÅ RIOTMINDS FORUM

KLAATU • TROLLKJEFT • AUKERJII • VILDHJARTA • TORHRIMR
GNOM • TORDYVELN • ZIOX • PHANTOM • MORNINGSTAR • ROBOMAN

IDÉ, SAMMANSÄTTNING & KARTOR

JÖRGEN "KLAATU" KARLSSON

CONSIGLIERE & KARTOR

CHRISTIAN "TROLLKJEFT" SVALANDER

OMSLAG & BILD

CARLOS "ELORION SVART" LUNDHALL

BILD

KRISTOFFER "BLANKFORTE" ERIKSSON
DENIS "GNOM" CAMACHO
JIMMY "DIDALVO" JACOBSSON

KORREKTUR

MATTIAS "ROBOMAN" RENSTRÖM

Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0



Innehållsförteckning

Förberedelser

Eftersom detta äventyr är uppbyggt på en rad möten och händelser i staden Bjargwall med omnejd är det bra om spelledaren läser igenom äventyret 2-3 gånger innan spelandet kan börja. Det är också en bra idé om spelledaren för egna anteckningar och skissar på ett önskat händelseförlopp. Eftersom det finns många vägar för rollpersonerna att vandra i Drakskugga måste spelledaren vara förberedd på att byta spår med kort varsel.

Äventyret lämpar sig bäst för en spelgrupp med 5-6 spelare där rollpersonerna har olika yrken och erfarenheter. Gruppen bör innehålla minst en dvärg och en tjuv. I övrigt kan gruppen se ut hur som helst eftersom många partier av äventyret kan avklaras helt utan våld. Dock är det aldrig negativt att ha några krigare i gruppen som kan stå för behövlig muskelkraft. Dessa färdigheter är extra användbara för spelarna (fördjupningar inom parentes):

- Kulturkännedom (Mittland)
- Kulturkännedom (Dvärgar)
- Lönndom (Finna dolda ting)
- Lönndom (Undre världen)
- Tala Futhark (Tharkba)
- Tala Futhark (Läsa och skriva)
- Alla stridsfärdigheter (alla fördjupningar)

Förutom alla färdigheter och fördjupningar är det bra om alla rollpersoner har bakgrunder där deras personlighet och livsmål finns beskrivna. Ett plus är också om rollpersonerna har spelat ihop i några äventyr så att de har fått den erfarenhet som lämpar sig modiga äventyrare.

Om äventyret

Eftersom Drakskugga är ett äventyr som kan ta rollpersonerna i många olika riktningar är det omöjligt att fastslå ett givet händelseförlopp. Vissa spelgrupper kanske klarar av att hitta Svastikov på några timmar medan andra behöver flera veckor på sig. Därför är ordningen på de kapitel som äventyret är uppbyggt kring bara ett förslag. Spelledaren ska känna sig fri att kasta om kapitlena, ta bort något helt eller sätta in helt nya händelser om det passar bättre. Det viktiga är dock att spelledaren har en bra överblick över äventyret och känner sina spelare så pass väl att denne vet hur de ungefär kommer att agera.

Äventyret är också anpassat så att det mesta går att klara helt utan våld. Detta bör spelledaren poängtera och i slutet av äventyret belöna med extra erfarenhetspoäng de som använde hjärnan istället för musklerna.

Kampanjen om Ödesprofetiorna

Drakskugga är det andra äventyret i kampanjen om Ödesprofetiorna som även kallas Ödesrunorna. Ödesprofetiorna är tre till antalet och skapades av Bojorn för att fängsla den största och mäktigaste drake som någonsin har funnits i Trudvang. De tre profetiorna fungerar som bojor åt draken Slogodrang som är fängslad i en värld som finns någonstans mellan Trudvang och Dimhall.

De tre Ödesprofetiorna symboliseras av tre meterhöga runor av rokjärn som finns utspridda på olika platser i Trudvang. En av ödesprofetiorna finns i dvärgriket Fradkov och om rollpersonerna har spelat Stenhjarta finns det en chans att de har sett den. En annan Ödesprofetia finns under staden Bjargwall som rollpersonerna besöker i detta äventyr. Var den tredje finns kommer först att avslöjas i kommande äventyr i denna kampanj.

I Stenhjarta, den första delen i denna kampanj, begav sig rollpersonerna till det mörka dvärgriket Fradkov. Där stred de mot Yurial Stenhjarta och hittade mahurgringen. I Drakskugga, som är den andra delen i kampanjen, beger sig rollpersonerna till staden Bjargwall i norra Majnjord. Där måste de finna den försvunna dvärgthulen Svastikov. Med thulens hjälp kan dvärgarna åter kolonisera Fradkov. Vad ingen dock vet är att dolda krafter agerar i bakgrunden och i del 3 måste rollpersonerna bege sig iväg för att finna en försvunnen artefakt som är det enda föremål som kan hindra Fradkov från att falla ner i evigt mörker. I den slutliga del 4 har krig brutit ut i underjorden och en fruktansvärd komplott måste stoppas. Någon försöker öppna de tre Ödesprofetiorna för att släppa lös Slogodrang och endast rollpersonerna kan förhindra att draken ödelägger hela Trudvang.

Prolog

Drakskugga är den andra delen i kampanjen om Ödesprofetorna. Kampanjens bakgrund introducerades i den första delen, Stenhjarta, och här följer en mer bearbetad version. För att få en bättre översikt över vad som har hänt är bakgrundshistorien indelad i olika avsnitt som var och en berättar en del av bakgrunden. Dock är inte hela bakgrunden avslöjad och mer kommer att avslöjas i kommande delar av kampanjen.

Ödesprofetiorna

Långt tillbaka i den grå forntiden när Bojorn fortfarande vandrade i sina underjordiska grottor tyckte han att det behövdes någon som tog hand om bergets ande och som förädlade berget. Bojorn satte sig därför ner och skapade dvärgarna. Yukk såg dock avundsjukt på Bojorns skapelse och beslöt sig för att skapa ett eget folk som han kunde böja efter egen vilja. Efter att Bojorn skapat dvärgarna lade han sig ned för att vila. Det hade varit ett ansträngande arbete och ibland behöver även en gud vila. Den onde Yukk såg genast sin chans, ringlade sig fram, tog en av de dvärgiska kvinnorna och försvann.

När Bojorn vaknade blev han vred över kidnappningen och som straff för att de andra dvärgarna inte väckt honom skiljde han på män och kvinnor för all framtid. Yukk däremot skrattade gott åt sitt illdåd och med den norglavanja han tagit avlade han fram den största och mäktigaste drake världen skådat. Yukk kallade draken för Slogodrang (hammaren från mörkret) och beordrade draken att förstöra allt det fina som Bojorn skapat.

Draken hann dock inte långt i sin illvilja innan han mötte Bojorn och de två gick in i våldsam envig. Slogodrang kämpade och slogs men mot Bojorns starka grepp hade han inte en chans. Bojorn brottade ner draken och spärrade in honom i tomheten mellan Trudvang och Dimhall. För att Slogodrang inte skulle kunna bryta sina kedjor och återvända till Trudvang tillverkade Bojorn tre meterhöga runor som fungerade som lås för draken. Så länge som någon av de runorna fortfarande var intakt kunde draken inte återvända. Bojorn ålade dvärgarna att vakta runorna som de kallade för Ödesprofetiorna. Yukk var dock förgrymmad och han förutspådde att en dag skulle Slogodrang släppas fri. Dvärgarna kallar denna förutspådda tid för de mörka själarnas tid då allt hopp är ute och Slogodrang renar Trudvang med sin eld.

De tre profetiorna symboliseras rent fysiskt av var sin meterhög runa av rokjärn och de är utspridda över hela Trudvang. Den första av profetiorna finns i dvärgriket Fradkov (se äventyret Stenhjarta). Den andra profetian som detta äventyr handlar om finns i en katakomb under staden Bjargwall i landet Majnjord. Den tredje profetian vet man inte mycket om och var den kan finnas verkar det inte vara någon som vet.

Mahurgringen

Långt i norr under Jarngands mäktiga berg ligger Tvologoya, dvärgarnas mäktigaste storrike. Tvologoya består av en mängd mindre riken som länkas samman av ändlösa stormgångar, broar, trappor och naturliga grottor. Okrug heter en av dessa mindre riken och dess thuun är Onegin av Yaroslavs blod. Onegin är en vis ledare som lyssnar på vad andra har att säga så att han kan ta det beslut som är bäst för sitt rike.

Onegin hade dock en bror vid namn Yurial som avundsjukt såg sin bror sitta på Okrugs rokjärnstron. Yurial tillverkade därför en ring av mahurgguld, ett material som innehåller bergets mörka sida och därmed mycket magisk kraft. Med ringen på sitt finger kunde Yurial inte stoppas och han tog över Okrugs tron och tvingade sin bror i landsflykt.

Vredgad och tvingad i exil begav sig Onegin efter sitt avsättande till Syloga Sosyá, storkonung av hela Tvologoya. Med storkonungen vid sin sida återvände Onegin till Okrug och jagade i sin tur bort Yurial och tog tillbaka sin rättmätiga tron. Yurial flydde tillsammans med ett litet följe in i Fradkov, ett mörkt och ondskefullt rike som ingen någonsin återvänt ifrån.

Onegin var dock inte nöjd med att Yurial hade kommit undan. En gnagande känsla inom honom sade att Yurial kanske än en gång kunde komma tillbaka. Denna gång i spetsen för en mörk krigshär som han kontrollerar med hjälp av mahurgringen.

Som tur var fanns det en grupp äventyrare på besök i hans rike. Onegin övertalade äventyrarna mot en större belöning att bege sig in i Fradkov och finna mahurgringen. Under flera veckor hördes ingenting från äventyrarna men en dag återvände ett slitet följe från Fradkov.

Äventyrarna berättade att Yurial var besegrad och överlämnade som bevis mahurgringen. Onegin tog genast fram sin mitrakahammare och dunkade sönder den. De fragment som överlevde den behandlingen låstes in i samma kammare där man först hade funnit mahurgguldet, för evigt inspärrat.

Allt detta hände i äventyret Stenhjarta. Om spelarna användar samma rollpersoner som i Stenhjarta och ut-

gången blev en annan måste detta äventyr modifieras för att passa den enskilda gruppen. Det ska dock inte vara något större problem för spelledaren att göra detta.

EFTER STENHJARTA

Efter händelserna i Stenhjarta bestämde sig Onegin för att han ville kolonisera det mörka dvärgriket Fradkov. Dels ville han göra detta för att han ville rensa bort de bestar som dagligen besudlar det gamla riket och dels villehan finna de legendariska skatter som sades finnas i detta rike. Dock är den största anledningen att han ville utöka sin makt. Som thuun över två dvärgriken skulle Onegin kunna bli en maktfaktor att räkna med i hela Tvologoya och en sådan möjlighet kan ingen dvärgthuun motstå.

När Onegin berättade om sina planer för sin bröder möttes han dock av skakande huvuden och djupa suckar. Det visade sig att ingen var särskilt intresserad av att kolonisera det fruktade riket bara för att tillfredsställa en thuuns drömmar. Bröderna ville hellre stanna kvar i sitt eget rike vid sina varma smedjor. De ville tillverka nya skatter istället för att leta efter gamla. Onegin fick ge sig för den här gången men drömmen om Fradkov fanns kvar i hans sinne.

En dag för inte länge sedan hörde Onegin berättelsen om Svastikov (se nedan). Han förundrades över allt thulen hade utfört i sitt liv och insåg att om han fick en karismatisk thul som Svastikov att leda kolonisationen skulle nog hans bröder och folk följa med. Svastikov hade visserligen rykte om sig att vara lite mystisk, men vad gjorde det när thulen sades ha direktkontakt med bergets ande.

Det fanns dock ett problem för Onegin. Ingen visste var man kunde finna Svastikov. De senaste ryktena sade att thulen givit sig ut på en resa och hade försvunnit i människornas länder. Onegin insåg att om han någonsin ville kolonisera Fradkov var han tvungen att hitta Svastikov. Vad Onegin behöver är några modiga äventyrare som kan fara till människornas länder, leta upp Svastikov och föra honom tillbaka till Okrug.

SVASTIKOV

Svastikov är en äkta borjornikkadvärg från Novskovsk. Redan från den dag han vandrade uppför Chrushkons eviga trappor visade han att han hade en särskilt förhållande till berget, nästan som om berget hade utnämnt honom till sin budbärare. Med tiden blev Svastikov en mäktig thul och han fick mycket respekt och vördades av många dvärgar. Bland de dåd som han har under sitt bälte är dräpandet av skuugadraken Rajkrispe, skapandet av stordådsstädet Runfrände och fördrivandet av gråtrollen i Komsk de främsta.

En dag berättade Svastikov att bergets ande hade talat till honom i en dröm. Anden hade sagt att Svastikov skulle lämna Tvologoya för att besöka storriket Brokmuskrym. Vad han skulle göra där ville Svastikov inte berätta och det blev således ett sorgligt farväl.

Efter att ha besökt Brokmuskrym och utfört det berget befallit honom att göra började Svastikov den långa resan hem. Han färdades vida omkring i människornas länder tills han till slut kom till Majnjord. Där träffade thulen på en trollkarl som berättade att han hittat en mystisk gammal stenplatta med runor som liknade de dvärgarna använder sig av. Trollkarlen frågade om Svastikov var intresserad av följa med honom hem och tyda runorna. Svastikov, vars nyfikenhet trollkarlen väckt, tackade ja till erbjudandet.

I en mörk kammare började Svastikov det mödosamma arbetet med att tyda runorna. De var av en gammal sort som han inte sett på länge men de talade sitt tydliga språk. En av de legendariska ödesrunorna skulle enligt stenplattan finnas under staden Bjargwall i norra Majnjord. Svastikov beslöt att inte avslöja vad han upptäckt utan sade till trollkarlen att trots att han försökt sitt bästa kunde han inte tyda runorna. Därefter tog han farväl av trollkarlen och reste mot Bjargwall för att finna ödesrunan.

Vad Svastikov däremot inte visste var att ett hemligt brödraskap kallad Raudvördur beskyddar ödesrunan. När thulen kom till Bjargwall och började leta efter runan drog han därför på sig brödraskapets uppmärksamhet. De beslutade sig för att tillfångata Svastikov och en sen och mörk natt lyckade de föra bort thulen och spärrade in honom i en mörk kammare. Där har Svastikov suttit sedan den dagen. Raudvördur brukar normalt dräpa alla som kommer ödesrunan för nära men en mäktig thul som Svastikov kan man inte dräpa utan att dra på sig bergets vrede. Till den stund berget talar till Raudvördur och berättar vad de ska göra med thulen får Svastikov vara fängslad. Det verkar som om det blir en lång väntan eftersom berget hitintills inte har svarat.

SHURDAHJÓN

Shurdahjón är en liten sekt som tillber den mörka gudomen Shurd. Nyligen etablerade sig sekten i största hemlighet i staden Bjargwall under ledning av handelskvinnan Gwinn Rofwen. Genom att stjäla några gamla pergamentrullar från en trollkarl har Gwinn fått reda på att draken Slogodrang finns fängslad i en värld bortom Trudvang. Hon har också enligt samma källa fått reda på att draken Slogodrang och guden Shurd egentligen är samma entitet och hålls fängslad av tre lås, de så kallade ödesrunorna. Därför letar även Shurdahjón efter ödesrunan som finns i Bjargwall. De hoppas nämligen på att om de kan förstöra den kanske en del av Shurds kraft kan återvända till Trudvang för att välsigna dennes trogna undersåtar.

Vad Shurdahjón inte vet är att de har misstolkat de gamla skrifterna. Shurd och Slogodrang är inte samma entitet. Dock kan det få ödesdigra konsekvenser om de lyckas förstöra ödesrunan. Draken Skogodrang suktar nämligen efter hämnd.

Fraktioner

I staden Bjargwall finns det många olika fraktioner, grupperingar och falanger, alla med sina egna mål och medel. Speciellt fem fraktioner har en särskild stor betydelse för detta äventyr och kräver en närmare presentation. De fem fraktionerna bör flera gånger under äventyrets gång korsa rollpersonernas vägar och det är därför viktigt att spelledaren är konsekvent och håller reda på hur rollpersonerna och fraktionernas förhållande är till varandra. Ena dagen kan rollpersonerna var vänner med en fraktion för att nästa vara svurna dödsfiender.

De styrande:

Ätten Cadwalla

Ätten Cadwalla har en lång och ärorik historia. De har alltid varit kungens män och kvinnor även om ätten också har haft några svarta får. I århundanden har dock ätten levt i skuggan av de spjutgodar och lydgodar de tjänade. Det verkade som om ättens öde var att tjäna och inte styra. Dock förändrades detta för 50 år sedan.

Staden Bjargwall hade i århundranden varit släkten Eothenes starka fäste. Här red de stolt ut med dragna svärd och fladdrande fanor mot Majnjords fiender. Den siste av släkten som gjorde detta var Wyndl Eothene som modigt red mot trollkrigen i norr. Med sig på sin högra sida red Bwulf Cadwalla. Långt i norr överfölls dock Eothenes krigare i ett bakhåll som trollen slugt planerat. Wyndl föll i denna strid med ett spjut genom magen. Bwulf visade dock tapperhet då han ledde sina ryttare runt och tog trollen i ryggen. När striden var över kunde man bara konstatera att släkten Eothene hade dött ut.

Kungen själv hörde om slaget och den tapperhet som Bwulf Cadwalla visat från sina kunskapare. För att visa sin tacksamhet upphöjde kungen Bwulf till lydgode över Bjargwall. Han fick dessutom ärva ungefär hälften av de ägor som tillhörde släkten Eothene, resten behöll kungen till belöningar för andra hjältar.

Det var alltså Bwulf Cadwalla som var den förste i ätten som kom att styra från Gereborg. När Bwulf dog efter ett långt och ärofyllt liv ärvde hans son Ceol Cadwalla hans ämbete.

Ätten Cadwalla idag

Lydgoden Ceol Cadwalla är ättens mest prominente person. Med sin bullriga röst, växande mjödmage och sitt ovårdade hår uppfattas Ceol ofta som rätt barbarisk. Ceol är dock betydligt smartare än vad han utger sig för att vara och kan vara både gilvmild och hänsynslös om det gynnar hans intressen.

Ceols hustru heter Alwena och är Ceols raka motsats. Hon är smal som en sticka och man kan knappt tro att denna kvinna har fött fyra barn. Men det har hon och hon lägger ner hela sin själ på att se till att barnen får en rejäl uppfostran och utbildning. Alwena har också lämnat den barbariska ostroseden bakom sig och mottagit Gaves ljus. Ceol gillar inte de nya påfynden som Alwena brukar komma dragandes med från nidendomen men han älskar henne och låter henne hållas.

Loghun heter Ceol och Alwenas äldsta son. Han fyllde nyligen 18 år och har med sin nyvunna frihet börjat upptäcka världen utanför Gereborgs skyddande murar. Loghun har märkt att han i princip kan göra vad som helst utan att straffas för det. Ofta kan man hitta honom skrävlandes på något av Bjargwalls värdshus med sina vänner. Fylleslagsmål, frillobarn och springnotor är något som inte är ovanligt i Loghuns liv. Ceol har länge tänkt näpsa sin odräglige son men Alwena har stoppat honom. Det är en fas han måste gå igenom innan han blir en riktig man påstår hon. Loghun har dock inte visat några tecken på att ändra sig.

Lowra, Wendl och Estridh heter Loghuns yngre syskon och de är nio, sju respektive fyra år gamla. Alla tre älskar att leka och hatar den stränga uppfostran som deras moder försöker ge dem. När helst de kan komma undan med det lämnar de sina skolböcker för lek och rackartyg.

Ceols högra och vänstra hand

Bogwarthen Eadric Wijkbryte är Ceols högra hand. Som hirdhersir för hirdvakten är Eadric mycket respekterad och han låter inget hindra honom från att utföra sitt arbete. När Eadric inte tjänstgör uppe i Gereborg kan man ofta finna honom bland stadens hirdmän där han både tränar och tillrättavisar dem. Eadric kan ibland finna Ceols agerande vanhedrande men han har svurit att tjäna efter bästa förmåga och har därför utfört vissa saker han inte är speciellt stolt över. Han skulle aldrig komma på tanken att förråda sin herre.

Om Eadric är Ceols högra hand så är lagmannen Theodidrik Affeljärn den vänstra. Theodidrik sköter om Ceols kansli och ser till att administrationen fungerar som den ska. Han ser till att skatter drivs in, att lagen följs och att lydgodens påbud blir hörsammad. Genom

sin förmåga att kompromissa och styra lydgodens intressen är det många som anser att det egentligen är Theodidrik som har makten i sin hand. Detta är dock inte sant. Ceol har visserligen givit Theodidrik fria tyglar men Theodidrik har inga planer att svika det förtroende som givits honom. Så länge Theodidrik sköter sitt är lydgoden nöjd. Förutom att spendera sin tid i Gereborg kan man ofta finna Theodidrik nere i rådhuset där han styr och ställer med järnhand.

Äventyrligheter:

- Först och främst vill ätten Cadwalla behålla makten i Bjargwall. Alla hot mot Ceols styre måste slås ner hårt och bestämt. Speciellt hotet från Phyrnic måste bekämpas och Ceol behöver därför djärva män och kvinnor som kan ta reda på var rövarhövdingen har sitt läger.
- Ceol Cadwalla oroar sig över konflikten mellan Sang Bardhor och Berthun Gnage. Helst skulle han vilja se en försoning mellan de båda eller att Sang lämnar Bjargwall frivilligt.
- Ceol Cadwalla har börjat ledsna på det hemliga samarbetet mellan honom och Mordryn Svartblod. Han vill därför röja svartgoden ur vägen så att Olfwar Marowean kan ta över det kriminella brödraskapet. Att krossa Grändulvarna är dock inget som Ceol vill eftersom han är beroende av de mutor han får från dem.
- Eadric Wijkbryte har fått reda på att det finns en hemlig smuggelgång någonstans under Bjargwall. Han behöver därför anställa några okända ansikten som kan ta reda på var den finns och rasera den.
- Theodidrik Affeljärn behöver nyanställa några fogdar som kan driva in de skatter som bönderna norr om Bjargwall trilskas med att inte betala.

De hemliga:

RAUDVÖRDUR

Sedan urminnes tider hade dvärgarna ålagts att bevara och försvara ödesrunorna. Till en början hade dvärgarna sett det som sin gemensamma uppgift men allt eftersom ödesrunorna gled in i glömskans dimmor tillföll uppgiften utvalda blodslinjer. Den ödesruna som finns i katakomberna under staden Bjargwall tillföll dvärgarna av Gutkas blod att försvara. Dessa dvärgar som har sitt starkaste fäste i Ymergrindh utser bara de främsta att försvara runan. För att inte dra till sig onödig uppmärksamhet är det sällan fler än tio stycken Raudvördur (ödesbeskyddare) som finns i staden under ett och samma tillfälle.

Raudvördur har sitt högkvarter i en oansenlig byggnad i dvärgkvarteren. Huset saknar dock inte försvar. Förutom de krigare som vaktar huset finns det även ett stort antal fällor som gör det fullkomligt livsfarligt att ta sig in i huset utan eskort. I källaren av huset finns en hemlig dörr som leder ner till de katakomber där ödesrunan finns. Raudvördur ser det som sin heliga plikt, utsedda av Bojorn själv som de är, att försvara ödesrunan från både inre och yttre fiender. Raudvördur kan bokstavligen gå över lik för att bevara hemligheten om ödesrunan vilket de också gjort många gånger under årens lopp.

Brödraskapet

Raudvördur är en liten och ytterst hemlighetsfullt brödraskap som bara finns i Bjargwall. Förutom människan Wolfhred Brahagast består brödraskapet bara av dvärgar av Gutkas blod, sju stycken borjornikka och tre stycken zvorda. Raudvördur leds av thulen Gorukur Yetzinfare av Gutkas blod. Gorukur har styrt brödraskapet i över 40 år och hans ledarskap är inte ifrågasatt.

Gorukur har delat in brödraskapet i två grupper, krigarna och lyssnarna. Krigarna som består av de tre zvordadvärgarna har som uppgift att bevaka Raudvördurs hus och se till att ingen oinbjuden tar sig in. Lyssnarna är de borjornikkadvärgar som lever bland vanliga dvärgar i smideshusen och vars främsta uppgift är att lyssna. Hör lyssnarna någon som pratar om ödesprofetiorna rapporteras detta direkt till Gorukur som därefter avgör hur hotet ska bemötas. Oftast låter man den oförsiktige vara i fred men om denne börjar komma ödesrunan på spåret brukar Raudvördur se till att denne försvinner tyst från Trudvangs yta.

Förutom alla dvärgar har brödraskapet även en människa i sina led. En ung man vid namn Wolfhred Brahagast. Wolfhred övergavs i unga år av sina föräldrar och utsvulten och nära döden knackande han av en händelse på Raudvördurs dörr. Gorukur som öppnade dörren kunde inte förmå sig att skicka bort den magre pojken utan tog istället denne under sina vingar.

Wolfhred växte därmed upp med Gorokur och lärde sig dvärgarnas traditioner och utbildades av Gorukur till att bli en spion. Utåt sett är Wolfhred en framgångsrik handelsman med utmärkta kontakter bland dvärgarna. Som människa kan Wolfhred nämligen ta sig in i sällskap och platser som dvärgarna är utestängda från. Han är därmed Raudvördurs främsta lyssnare i dessa sammanhang och han har byggt upp ett stort nätverk av kontakter, bland andra lydgodens son Loghun som han gjort till sin vän.

Äventyrligheter:

- Raudvördur vill försvara ödesrunans hemlighet till varje pris. Om brödraskapet känner att rollpersonerna kommer för nära sanningen måste de röjas ur vägen. Gorukur Yetzinfare kommer inte att dra sig för skicka iväg sina tre zvordadvärgar för att ta hand om uppgiften.
- Gorukur Yetzinfare har fått reda på att det finns ett hemligt sällskap i Bjargwall som underminerar dvärg-

arnas position i samhället och blåser upp hatstämningen. Thulen skickar därför iväg Wolfhred Brahagast som sin tur kontaktar rollpersonerna för att ta reda på vilka det är som ligger bakom blodsutgjutelsen.

- En i raudvördurs brödraskap har blivit anhållen av hirdvakten och hålls nu fången i Gereborg. Gorukur behöver därför några pålitliga ombud som kan förhandla om frisläppandet av dvärgen. Helst med diplomati, annars i en räddningsaktion.
- Wolfhred Brahagast råkar under ett av sina fylleslag med Loghun Cadwalla nämna att det under Bjargwall finns hemliga dvärgsalar. Gorukur blir förgrymmad när han hör att Wolfhred har svikit hans förtroende och beslutar sig för att röja honom ur vägen (även om det svider i hans hjärta). Wolfhred befinner sig i rollpersonernas sällskap när de tre zvordadvärgarna attackerar honom.
- Svastikov har lyckats fly från sin fångenskap och Raudvördur har beslutat sig att en gång för alla att röja thulen ur vägen. Med ljus och lykta börjar de finkamma staden efter Svastikov och rollpersonerna kan inte undgå att märka att något underligt är i görningen (detta händelseförlopp bör bara ske om rollpersonerna har kört fast och inte själva kan finna Svastikov).

De onda:

SHURDAHJÓN

I forntiden, långt innan Gaves ljus och Stormes nåd kom till Trudvang, levde gudarna fortfarande med människorna. En av dessa gudar var Whote och han hade två söner, Wode och Shurd. Whote stannade endast en kort tid hos sin familj innan han vandrade vidare och lät Tarja Nattsländan ta hand sönerna.

Den svarta vreden växte så småningom i Shurd. Varför hade hans fader lämnat honom? Ångrade han att han skaffat sig söner? Vredesfylld begav sig Shurd djupt ner i Jarngands inre och började smida vapen och bojor för att förslava Trudvangs gudar och alfer. Hammarslagen som ekade väckte så småningom logedrakarna i djupet. I vredesmod försökte de dräpa Shurd, men med hjälp av den magiska kättingen Gnejsnir lyckades han binda dem till sig och blev deras herre.

Shurd berättade för drakarna om misturalferna, om gudarna och om deras barn. Drakarnas sinnen förmörkades av samma brinnande hat som Shurd närde i sin barm mot Trudvangs alla folk. Ett hat som bara kunde mäta sig med deras vilja att härska. Till slut förklarade de krig mot allt gott i Trudvang, ett krig som kom att bli ihågkommet som Falekala, den långa stormen. Shurd och drakarna förlorade dock kriget och tvingades gömma sig i flera tusen år i väntan på sin hämnd.

Idag håller minnet av Shurd på att helt glömmas bort, men än idag finns det små sekter som tillber honom. En av dessa sekter är shurdahjón (Shurds trälar) som nyligen grundades i Bjargwall av handelskvinnan Gwinn Rofwen. Sekten tror att Shurd tvingades förvandla sig till draken Slogodrang då han fängslades av dvärgarnas bojor. Endast genom att öppna ödesrunorna kan Shurd ta sin rätta gudomliga form och åter rensa Trudvangs yta med eld.

Sektens organisation

Shurdahjón är en liten sekt bestående av ett tjugotal medlemmar i Bjargwall. Handelskvinnan Gwinn leder sekten medan smeden Eidel Brindhé agerar som hennes underrättare och hans son Howe Brindhé som hennes skarprättare. Eftersom drakdyrkan är olagligt och belagt med dödstraff är sekten sedan länge uppdelat i två mindre grupper. Den ena leds av Gwinn från handelshuset och den andra av Eidel från hans smedja. Uppdelningen har inget annat syfte än att skydda sekten. Om den ena gruppen blir upptäckt kan den andre fortsätta med sitt värv.

Sektens huvuduppgift

Shurdahjóns huvuduppgift är att befria guden Shurd så att denne kan rensa Trudvangs yta med eld. I askan av Trudvang ska shurdahjón bygga en ny värld efter gudens vilja där alla lever i evighet under gudens beskydd.

Shurdahjón vet att en av ödesrunorna finns någonstans i Bjargwall och att den måste förstöras om Shurd någonsin ska kunna fly från sina bojor. De vet dock inte var ödesrunan finns men misstänker att dvärgarna i staden har direkt eller indirekt information som kan leda sekten till den. Shurdahjón vet också att det finns en thul (Svastikov) som letar efter ödesrunan men att han har försvunnit.

Äventyrligheter:

- Shurdahjón kidnappar på måfå dvärgar i staden i förhoppning om att de har information om ödesrunan. De för sina kidnappningsoffer till smedjan Brindhé och sons källare där Howe torterar dem för information. Kanske kan rollpersonerna bli vittne till en kidnappning eller så hör de mystiska ljud om natten från smedjan om de råkar passera.
- En av shurdahjóns medlemmar försöker övertala rollpersonerna att dvärgarna ligger bakom alla olyckor som drabbat staden. Medlemmen undrar om det inte är dags att rediga män och kvinnor gör något åt saken?
- Om shurdahjón märker att rollpersonerna har mycket kontakt med dvärgarna blir Gwinn misstänksam och beslutar sig för att kidnappa en av dem. Om kidnappningen lyckas släpas den olycklige till smedjans källare där denne "pumpas" på information.
- Shurdahjón har på något sätt fått reda på Raudvördurs existens och beslutar sig för att slå till mot dem. Shurdahjón samlar alla medlemmar och maskerade

som en uppretad pöbel anfaller de låssmedjan med facklor och skarpslipade vapen. Rollpersonerna kan vara vittne till attacken eller om de vill deltaga som "oroade medborgare" i pöbelns anfall.

- Gwinn tycker att hennes förhållande med Sang Bardhar har gått för långt. Därför anställer hon några utomstående för att röja sin före detta älskare ut vägen innan han får reda på för mycket.

De heliga:

NIDENDOMEN

Även om Nidendomen har gjort stora framsteg i Mittland så har majnjords norra delar i mångt och mycket stått emot den nya religionen och hållit fast vid den gamla ostroseden. Nidendomen förstod tidigt att i Majnjord kan man inte segra genom blodståg utan beslöt sig istället för att använda sig av en annan taktik.

Genom att etablera kyrkor på så många ställen som möjligt och därifrån sprida kunskap hoppas nidendomen vinna över befolkningen till den enda tron. Den kunskap som sprids är inte bara Gaves ord utan även mer praktiska läror som att räkna, läsa och skriva. Den kunskap som nidendomen lär ut blev snabbt eftersökt av den majnjordiska administrationen som alltid är ute efter kunnigt folk. I dagesläget är den nidendomska administrationen i Majnjord oumbärlig även om kungar, spjutgodar och lydgodar håller fast vid sin gamla religion. Nidendomen är dock övertygad om att med tiden kommer även dessa herremän att skåda Gaves ljus och välja den rätta vägen att vandra.

I Bjargwall har ostroseden alltid haft ett starkt fäste. Det var först när Berthun Gnage utsågs till storgavlian i staden som saker och ting började hända. Under Berthuns tid i staden har de nidendomstroende växt i antal till cirka 300 och varje vecka tillkommer nya troende som låter sig konverteras. Berthun hoppas att kunna fortsätta sitt arbete och inom ett tiotal år bör Nidendomen vara den dominerande religionen i staden. Speciellt när lydgoden Ceol Cadwallas son Loghun redan har följt sin mor och blivit troende ser framtiden ljus ut för nidendomen.

Allt är dock inte frid och fröjd i den nidendomska kyrkan i Bjargwall. En segdragen konflikt mellan storgavlian Berthun Gnage och den helgonförklarade Sang Bardhor kan om det vill sig riktigt illa splittra kyrkan i två delar och hur det då kommer att sluta vet ingen.

Organisation

Rent tekniskt är storgavlian Berthun Gnage den högst rankade gavlianen i Bjargwall. Dock så är Sang Bandhor helgonförklarad av Miger Ovus själv och kan därför göra i stort sett vad han vill. Sang har också ett stort förtroende bland de nidendomstroende mittländarna vilket gör det svårt för Berthun att komma åt honom. Under dessa två herrars bullerstyre, som det skämtsamt brukar kallas, finns i kyrkan ett tiotal gavlianer som förutom att sköta sina sysslor i kyrkan även arbetar i Ceol Cadwallas kansli. Förutom dessa gavlianer finns det cirka 300 nidendomstroende i staden vars stöd kyrkan kan räkna med när det behövs.

Berthun Gnage

När Berthun Gnage utnämndes till storgavlian i Bjargwall var det en stor dag i Berthuns liv. Han hade hela sitt liv kämpat för att ta sig upp i den nidendomska hierarkin och hade nu nått sina drömmar mål. Visserligen låg Bjargwall avsides från händelsernas centrum men han såg det som sin stora chans att konvertera de hedningar som bor i norra Majnjord.

Berthun gick in i uppgiften med stor glöd och hade snabbt skaffat sig en trogen församling som lyssnade till hans ord. Dock skaffar man sig också många fiender när man konverterar folk från en tro till en annan och mer än en gång har Berthun utsatts för mordkomplotter. Han har dock hitintills alltid lyckats komma undan med livet i behåll.

Berthun förstod dock att han förr eller senare skulle dräpas om han inte fick beskydd. Han skrev därför ett brev till rortvakterna i Baldrsviik och bad om hjälp. De skickade till honom en ensam väpnare vid namn Tyrnalac. Även om Tyrnalac var ung och oerfaren blev de två goda vänner och nu för tiden ser man sällan Berthun utan Tyrnalac i närheten. Berthun är en man med hög karisma och han kan charma nästan vem som helst om han går in för det. Berthun ser varje nytt möte som en möjlighet till konvertering vilket präglar hans sätt att vara.

Sang Bardhor

I Berthun Gnages kyrka residerar även Sang Bardhor, en helgonförklarad mittländare med ett märkligt förflutet. De två avskyr varandra av olika orsaker men lever trots det under samma tak för Gaves och Ovus skull. De kompromissar så gott det går men ryker ständigt ihop över småsaker såväl som större ting.

Bardhor anses vara urtypen för en föredömlig mittländare, i alla fall om man får tro de vastermarkiska gavlianerna och andra mittländska konvertiter i Majnjord. Bardhor helgonförklarades av Miger Ovus i Dranvelte i samband med att han övergav sin gamla tro och välkomnade Gave efter slaget vid Salteskel under trollkrigen som tog slut för tolv år sedan. Den mittländska hären han tillhörde bevittnade hur han gav upp sina krafter flowrarna hade förlänat honom, och det sägs att hälften av överlevarna då följde hans exempel.

Bardhor är därför idag ansedd som en hädare och edsbrytare av alla ostrosedtroende, och hatad som få av rikets andra lairder. Sang Bardhor är dock en stor ledare

och har lyckats med konststycket att ena alla osttronska gavlianer på ett fungerande vis, vilket naturligtvis sticker Berthun i ögonen. Det sägs att Sang Bardhor vältrar sig i guld efter sin konvertering men ingen har besökt hans kammare förutom hans egna livtjänare, så det ryktet förblir obekräftat.

Bardhors historia är mycket av en saga i sig, och det sägs att han en gång förde alla fyra flowrarnas makt när han talade. Hans tidigare särställning bland lindormsdyrkare och ostrosedtroende har gjort dem bittra efter att han övergav dem. Det sägs dessutom att han på egen hand ska ha skingrat en klan med blodtörstiga vildmän som nära nog höll på att dräpa den idag ålderstigna Storkonungen, något som gjorde den Culhianska ätten honom evigt tacksam. Detta satte dem i en obekväm situation när den gamla lairden konverterade till tron på Gave.

Sang Bardhor är rent statusmässigt nidendomens högste ledare i Bjargwall, även om han inte har något formellt inflytande inom den gavlianska administrationen, annat än som ett levande helgon. Hans röst betyder mycket, men bara för att han har inflytande över folken, inte på grund av hans tro eller vad han gjort. Berthun anser honom inte vara värdig nog att helgonförklaras eftersom han är av osttronsk härkomst. Själv ser han Berthun som en trångsynt virann, en arrogant präst som endast lägger vikt vid ytliga ting istället för det spirituella och tron på Gave.

Sang Bardhor är en förebild för alla mittländska gavetroende och ses som den mest rena och äkta gavlian som finns. Vem skulle annars lyckas bli helgonförklarad efter att ha varit en av flowrarnas mäktigaste tjänare?

Sang Bardhor har också sedan några år tillbaka ett förhållande med handelskvinnan Gwinn. Han vet att hon tillhör någon sorts naturdyrkan men inte att hon är ledare för draksekten Shurdahjón.

De troende

Bland de 300 nidendomstroende som finns i Bjargwall har ungefär hälften tagit Berthun Gnages sida medan den andra hälften tagit Sang Bardhors. Kvinnor och yngre håller mestadels med Bertuns åsikter medan männen gillar Sangs stämma. Dock är de flesta för fredliga av sig för att dra skarpt mot sina troende bröder även om de håller på "fel" kandidat. Desto fler är dock villig att försvara nidendomen mot utomstående faror.

Äventyrligheter:

- Rollpersonerna deltager i en av Berthun Gnages gudstjänster varefter storgavlianen försöker konvertera dem till Nidendomen. Om någon eller alla rollpersoner redan tillhör religionen ber Berthun om en tjänst. Han vill att rollpersonerna besöker Wocúnyr för att inhandla en tidig utgåva av Rortan som trollkarlen sägs ha i sin ägo.
- Sang Bardhor har börjat undra om Gwinns bakgrund och den naturdyrkan som hon lär ha. Han behöver några pålitliga män och kvinnor som diskret kan rota i handelskvinnans förflutna utan att upptäckas.
- Rollpersonerna får höra rykten om den ofantliga skatt som sägs finnas i Sang Bardhors kammare i Nidendomskyrkan. Kanske finns även ett föremål som rollpersonerna behöver i skatten. Vågar de sig på ett inbrott i kyrkan för att finna vad skatten består av?
- Berthun Gnages väpnare Tyrnalac besöker rollpersonerna och berättar att hans fader är döende. Han undrar om inte de kan beskydda storgavlianen i hans frånvaro under några dagar så att han kan ta farväl av sin far.
- Rollpersonerna är ute en sen kväll när de får syn på kraftig person som högljutt raglar sig fram längs gatan. Det är altarfader Onwy Blooticlian och när han får syn på rollpersonerna kastar han sig fram till dem och börjar skrävla om än det ena och än det andra.

De kriminella:

GRÄNDULVARNA

Den undre världen i Bjargwall utgörs till stor del av den kriminella grupperingen Grändulvarna vars medlemmar med de svarta tatueringarna sprider oro och skräck var de än drar fram. Ingen vet riktigt hur många som är fullvärdiga medlemmar i Grändulvarna eller hur många kontakter, spioner, tipsare och underhuggare som de har samröre med. Det man däremot vet är att de som går emot Grändulvarna brukar man hitta med sin uppsprättade strupar i någon mörk gränd.

Lydgoden Ceol Cadwalla verkar inte bry sig om att försöka stoppa Grändulvarna och detta brukar förklaras med att han får betalt i silver för att titta åt ett annat håll (vilket är sant). Då och då offrar Grändulvarna någon medlem som man vill bli av med så att Ceol kan göra en symbolisk arkebusering. Den offrade brukar ofta möta sitt öde på Asketorget med stupemannen stående framför sig.

Organisation

Liksom andra grupperingar finns det även en hierarki bland Grändulvarna. Högst upp finns svartgoden, en hård och erfaren missdådare vars ord är lag. Direkt under svartgoden finns grågoden som är svartgodens främste rådgivare och ställföreträdare. De som håller i dessa positioner brukar rätt och slätt kallas för svart och grå. Det är inte ovanligt att man hör meningar som; "svart vill att vi ska samlas vid rådhuset" eller "grå vill att vi äter middag med honom" bland Grändulvarnas medlemmar.

Under svartgoden och grågoden finns svärdsbröderna vilket är en titel som alla fullvärdiga medlemmar av Grändulvarna bär. De kallas för svärdsbröderna för de

har alla svurit under blodsed att skydda gruppen med blanka vapen om så krävs. Trots det missvisande namnet finns det många kvinnor som är svärdsbroder.

Längst ner bland Grändulvarna finns drängarna som är den gruppering som får göra det mesta av skitgörat. Ofta är en grupp på 5-8 drängar under direkt befäl av en svärdsbroder. Drängarna gör allt för att visa sitt värde och sin lojalitet. De vet nämligen att bara de bästa blir upphöjda till svärdsbroder och ett bättre liv.

Tatueringar

En central del bland Grändulvarna är svarta tatueringar. Dessa ofta komplexa symboler kan för den som kan tyda dem berätta en hel del om personen. De olika tatueringarna är symboler för hängivenhet och trofasthet. Ju fler tatueringar en person har ju mer vördnad är personen bland Grändulvarna.

Den första tatueringen man får bland Grändulvarna är ett svart ulvhuvud som tatueras in på bröstet. Därefter får man tatueringar för de handlingar man utför för Grändulvarna. Dessa tatueringar berättar en hel del om personen och visas ofta upp för att inge respekt och fruktan. En döskalle betyder exempelvis att man dräpt någon, ett svärd betyder att har nått rangen svärdsbroder, en fyrklöver betyder att man är en vadslagsningshållare, en orm betyder att man varit fängslad (och lyckats slingra sig ur), ett öga betyder att man för befälet över en grupp drängar, en måne betyder att man är en tjuv, en krona betyder att man är svartgode, en ros att man svurit att dräpa någon och så vidare.

Listan på tatueringar kan göras lång. Rollpersoner som har färdigheten Lönndom och fördjupningen Undre världen kan vid ett lyckat slag tyda tatueringarnas betydelse.

Huvudnäringar

Grändulvarna är oftast på ett eller annat sätt involverade i all brottslighet som pågår i Bjargwall. Även om de håller på med många olika sorters brottslighet har de fyra huvudnäringar och det är vadslagning, prostitution, stöld och smuggling. Dessa näringar står för 95% av omsättningen för Grändulvarnas och är således deras stora kassako. Som förståeligt är försvarar de sina intressen med näbbar och klor.

När det gäller dulgamord ser Grändulvarna helst att anlita utomstående resurser. De agerar dock gärna mellanhand mellan uppdragsgivare och dulgadråpare för en blygsam provision.

Mordryn Svartblod

Den nuvarande ledaren och svartgoden för Grändulvarna heter Mordryn Svartblod. Mordryn är en man som har gått den långa vägen och alldeles nyligen nådde toppen efter att ha utmanat den gamle svartgoden på duell om ledarskapet. Mordryn har en ful uppsyn och alla som träffat denne man är övertygade om att det rinner trollblod i hans ådror. Mordryn hatar dock detta rykte och kräver blod av alla som är dumma nog att nämna det i hans närvaro. Som svartgode styr Mordryn Grändulvarna med järnhand. Våld och hot om våld är hans väg.

Förutom sitt våldsamma beteende gillar Mordryn guld, juveler och skatter. Vartenda mynt som tillhör Grändulvarna ska in i hans skattkista om man så ska behöva gå över lik för att uppnå detta. Trots sin girighet och sin förkärlek till våld är Mordryn ingen dumbom. Tvärtom är han ganska smart och vet hur han ska spela på strängarna för att få brödraskapet att dansa efter hans luta. Ibland undrar Mordryn hur lojal Olfwar egentligen är. Därför sover han alltid med en dolk under kudden.

Olfwar Marowean

Olfwar är den nuvarande grågoden och sköter den dagliga verksamheten för Grändulvarna. För tillfället är han lojal mot Mordryn men skulle kunna, om läget visades sig, kunna göra sig av med svartgoden och själv ta över ledarskapet för Grändulvarna. Som det är nu bidar Olfwar sin tid för att slå till vid rätt ögonblick.

Äventyrligheter:

- Mordryn Svartblod tycker att Grändulvarna behöver fylla på sina led efter att några svärdsbröder gått förlorade i en strid med hirdvakten. Eftersom rollpersonerna ser tuffa ut försöker de rekrytera dem till organisationen.
- En suspekt person tar kontakt med rollpersonerna och undrar om de vill tjäna litet pengar som bärare. Om de är intresserade blir de ombedda att infinna sig på baksidan av mjödstugan Svarte Hov vid midnatt. Där får de lasta säckar med vete från smuggelgången till en vagn som därefter täcks över och körs bort.
- Olfwaar Marowean har slutligen ledsnat på Mordryns vanstyre och beslutar sig för att själv ta över makten i organisationen. Han behöver dock några utomstående som hjälper honom med att röja svartgoden ur vägen.
- Svartgoden Mordryn Svartblod har gjort sig ovän med någon mäktigt person i Bjargwall. Det kan vara lydgodens son Loghun Cadwalla, trollkarlen Wocúnyr, gillesmästaren Skovordin Yersell eller någon annan. Mordryn är i alla fall så uppretad att han sätter ett pris på individens huvud. Om rollpersonerna har visat sig vara dulgadråpare eller illgärningsmän kanske de blir kontaktade av Mordryn som vill kontraktera dem.
- Dowan från Dowans vinhandel söker upp rollpersonerna eftersom han har fått för sig att de är rediga karlar som inte är rädda för att smutsa ner sin händer. Dowan berättar att hans käraste ägodel (silen) har blivit stulen av Grändulvarna och nu kräver de att han köper tillbaka silen för en hutlös summa. Dowan undrar om rollpersonerna inte kan stjäla tillbaka silen för 20 silvermynt och allt vin de kan dricka under en kväll.

Inledning

Ett äventyr som Drakskugga kan inledas på många olika sätt. I detta äventyr medföljer två alternativa men snarlika inledningar som spelledaren kan använda sig av. Kanske ingen av inledningarna passar till den kampanj som ni just nu spelar och då ska spelledaren inte vara rädd för att använda sig av en egen inledning. Det viktiga är att rollpersonerna kommer till Bjargwall och vet varför de är där.

Den första av de två inledningarna som medföljer är anpassad för att vara en direkt uppföljare till äventyret Stenhjarta och tar vid där det slutade. Den andra inledningen är anpassad för rollpersoner som inte har spelat Stenhjarta och detta äventyr är då tänkt att spelas som en fristående del.

Vilken inledning spelledaren än väljer att använda sig av bör rollpersonerna slipa sina vapen, gnugga geniknölarna och spänna fast sig för nu blir det åka av.

Inledning 1: Kampanjinledning

Denna inledning är tänkt som en direkt fortsättning på äventyret Stenhjarta och börjar dagen efter att rollpersonerna återvänt från dvärgriket Fradkov till Okrug.

"Segerfesten hade blivit stor efter att thuunen Onegin hade krossat mahurgringen med sin mitrakahammare. Ni hade som ärade hjältar fått sitta vid thuunens sida på festen där det inte hade sparats på någonting. Tunnelsvinsköttet och svamparna hade flödat och omåttliga mängder mjöd hade druckits. Det hade sjungits, dansats och kvädats till långt in på natten. Men alla fester som denna har ett pris. Dunkande huvuden, ömma lemmar och illamående var dock ett ringa pris att betala för den som överlevt Fradkovs hemskheter.

Sent på eftermiddagen nästa dag kallar thuunen Onegin er till möte. Han sitter som vanligt på sin rokjärnstron och ser bister ut. Ett antal stolar har burits fram och Onegin ber er att slå er ner. Han har något viktigt att förtälja."

Dvärgthuunen spenderar ingen större tid med att åter hylla rollpersonerna för de hjältedåd som de utförde i äventyret Stenhjarta. Istället går han rakt på sak och berättar att han vill kolonisera dvärgriket Fradkov för att återställa det till sin forna prakt. Dock är thuunens bröder och vänner i Okrug inte lika intresserade som honom av att kolonisera det mörka riket. Onegin bekänner att han skulle kunna beordra sina undersåtar att deltaga i kolonisationen men det skulle bara skapa splittring i en tid som denna då man behöver enighet över allt annat. Vad thuunen behöver är en sammanbringande faktor, en stjärna som alla dvärgar kan följa. Efter noga övervägande har thuunen kommit fram till att han behöver thulen Svastikov vid sin sida. Han kan samla dvärgarna i riket under en fana och stolt marschera in i Fradkov och fördriva alla bestar och monster. Det finns dock ett problem. Ingen vet var thulen befinner sig. De sista rapporterna pekar på att Svastikov försvann i den stad som människorna kallar för Bjargwall. Thuunen frågar därefter rakt ut om rollpersonerna är villiga av att resa till Bjargwall för att finna Svastikov och sedan föra honom tillbaka till Okrug.

Innan rollpersonerna svarar Onegin kan spelledaren välja ut valda delar ur prologen som thuunen berättar för dem. Berätta gärna litet mer om thulen Svastikovs bakgrund och om de planer som Onegin har för Fradkov.

Om rollpersonerna tackar ja till uppdraget blir de först visade till dvärgarnas förråd. De får där välja ut all tänkbar utrustning som de kan behöva. Det mesta av utrustningen är av ypperlig kvalité och fina hantverk. Även vapen och rustningar kan väljas. Exakt vad rollpersonerna får för utrustning är upp till spelledaren att bestämma. Den bör dock vara av hög kvalité och gärna ge någon sorts bonus när den används.

Efter att rollpersonerna utrustats eskorteras de till ytan av en grupp välbeväpnade zvordadvärgar. Väl utanför det skyddande berget får de veta att Bjargwall ligger ungefär 20 dagsmarscher söderut. Det är bara att börja vandra.

Inledning 2: Klassisk inledning

Denna inledning är tänkt att användas om Drakskugga spelas som ett enskilt äventyr. Rollpersonerna befinner sig någonstans i norra Majnjord på ett värdshus. I ett av hörnborden sitter en ensam dvärg och grymtar för sig själv. Plötsligt får dvärgen syn på rollpersonerna och kommer fram till dem och undrar om han får slå sig ner, därefter tar han till orda.

"Mitt namn Hvedborm Stenklyve, den store thuunen Onegin av Okrugs utsände. Jag är i behov av några rediga personer som kan hjälpa mig med en mycket viktig uppgift som belönar sig väl i guld. Är ni tuffa nog att anta utmaningen eller måste jag leta efter andra med mer mod i sina hjärtan?"

Om rollpersonerna svarar ja fortsätter Hvedborm. Svarar de nej kan spelledaren låta en skogsjätte sätta sig på värdshuset och därmed krossa rollpersonerna.

"För några veckor sedan besökte thulen Svastikov staden Bjargwall inte långt härifrån. Han har därefter inte synts till och min herre är i behov av thulens tjänster. Store Onegin är därför villig att betala hela 50 guldmynt till den som kan hitta thulen och eskortera denne till dvärgriket Okrug. Låter detta som något ni skulle vara intresserade av?"

Om rollpersonerna är intresserade kan Hvedborm berätta valda delar från bakgrunden om Svastikov, Onegin och Okrug. Rollpersonerna får också var sitt guldmynt i förskott av Hvedborm och han svarar på alla frågor så gott han kan.

Efter mötet med Hvedborm så är det bara att bege sig mot Bjargwall. Om spelledaren inte har bestämt vart exakt rollpersonerna befinner sig så befinner de sig 1T10+10 dagar från staden Bjargwall. Det är bara att börja vandra.

FÄRDEN TILL BJARGWALL

Det bör ta rollpersonerna ungefär 20 dagar att vandra genom det farliga Svart-Mundor och nå Bjargwall. Slå ett slag varje dag på tabellen nedan för att avgöra om något intressant inträffar.

1T10 - HÄNDELSER
1. Den gråtande sångerskan
2. Pyrnics rövare
3. Dvärgkaravanen
4. Loskramal
5. Ryttarbudet
6-10. Ingenting inträffar.

1. Den gråtande sångerskan

När rollpersonerna färdas längs vägen ser de en dag en märklig syn. Mitt på vägen sitter en kvinna på knä. Framför sig har hon alla möjliga föremål av mer eller mindre värde. Kvinnan är trött, smutsig och utmärglad. Stora tårar rinner ner från hennes kinder. Kvinnan sjunger en mycket sorglig sång med hes stämma.

Kvinnans historia är lika sällsam som sorglig. Hennes man var krigare och för fem år sedan begav han sig ut tillsammans med sin trupp för att kriga mot en närliggande klan. För en vecka sedan fick kvinnan bud om att hennes älskade make stupat i strid. När kvinnan fick höra detta sorgens bud brast hennes hjärta och som av sig själva tog hennes ben ut henne till denna landsväg. Hon satte sig ner utan att riktigt veta varför och började sjunga. Hon har nu sjungit oavbrutet i en vecka utan att vare sig ätit, druckit eller sovit. Hon ämnar sjunga denna sång tills hon själv dör och kan möta sin man i livet efter detta. Människor som vandrat förbi har hänförts av kvinnans vackra sång och hennes orubbliga beslutsamhet. Därför har de för att hedra henne lämnat diverse olika gåvor framför henne. Alla rollpersoner får en lust att bidraga till denna märkliga samling.

Rollpersonerna kan med ett lyckat slag med färdigheten Underhållning veta att sången som kvinnan sjunger är en mycket populär lokal sång som ofta sjungs på begravningar för att hedra de stupade. Kvinnan svarar inte på tilltal och kommer inte under några omständigheter att avbryta sin sång. Föremålen som ligger framför henne består av: tio kopparmynt, tre silvermynt, ett vackert horn, en filt med fina broderier, en harpa och en skål med mat (dock några dagar gammal).

Kvinnan kommer inte att försöka hindra rollpersonerna om de tar föremålen. Dock finns en risk att rollpersonerna senare under färden träffar några av människorna som lagt föremålen på plats. Upptäcker de att rollpersonerna bär på dessa föremål kommer de ta detta som en oerhörd skymf både mot sig själva och kvinnan och genast utmana rollpersonen som bär föremålet på duell på liv och död.

2. Pyrnics rövare

Någon natt när rollpersonerna slagit läger ute i det fria kommer en av dem att vakna med ett ryck. Den som vaknar känner att något är fel och något hemst är på väg att hända. Rollpersonen har en minut på sig innan en mystisk dimma rullar in över lägerplatsen och fyra rövare och en dimvaskare från Pyrnics rövarband kastar sig över dem.

Dessa rövare är utsända av Pyrnic (se En draugs skalle på sidan 73) för att spana efter lämpliga karavaner att anfalla. De upptäckte rollpersonerna, och eftersom de var så få och såg så svaga ut beslutade sig rövarna för att själva ta hand om saken och dela upp bytet sinsemellan.

3. Dvärgkaravanen

Under en tidig eftermiddag möts rollpersonerna av en karavan bestående av ett trettiotal dvärgar sittandes på ett tiotal vagnar som dras av oxar. Dvärgarna kommer från Bjargwall och är på väg mot Angarboda där de hoppas kunna få ett drägligare liv. Dvärgarna kan nämligen berätta att i Bjargwall är vänskapen mellan människor och dvärgar nästan helt borta. Varje dag tycks spänningarna mellan de två raserna öka och våldet och påhoppen blir allt grövre. Dessa dvärgar har beslutat sig att lämna staden innan våldet helt spårar ut och kostar många liv.

Dvärgarnas ledare, en grovhuggen borjornikkadvärg vid namn Torikka, försöker övertala alla rollpersoner som är dvärgar att inte ge sig av till staden utan istället följa med honom för ett liv i Angarboda. Om rollpersonerna berättar att de är på thuunen Onegins uppdrag och måste besöka staden ler Torikka lurigt. Han är nämligen liksom thuunen av Yaroslavs blod och som sådan vill han gärna hjälpa rollpersonerna. Torikka berättar att om rollpersonerna behöver veta något om dvärgarna i staden ska de söka upp järngillets gillesmästare Skovordin Yersell. Mycket litet händer i Bjargwall som inte passerar Skovordins öron.

4. Loskramal

Rollpersonerna kommer till en by längs efter vägen där fullt tumult råder. Hela byns tycks vara samlad kring ett gigantiskt bål som har uppförts. I mitten av bålet finns något som liknar en bur i människostorlek av trä. Rollpersonerna har kommit till en by där de firar Loskramal, en högtid då de värsta illgärningsmännen bränns på bål. Den som ska brännas ser ut att vara en ung man med långt blont hår och han ser ut att ha upplevt alldeles för få vintrar. Mannen ser nästan ut att vara en pojke om det inte vore för de grymma ögonen. En laird läser upp mannens brott vilket visar sig vara en diger lista:

"Gondular den svarte döms till Loskramal för följande brott mot landets och folkets lagar. Du döms för stöld av helig artefakt, skändandet av en helig plats, kidnappningen av orörd jungfru, tidelag med ett får, tidelag med en häst, blodskam med din syster, blodskam med din moder, dulgadräpandet av din fader och sist men inte minst för nidingsdåd mot bragdman. För dessa brott döms du till Loskramal, måtte flowrarna vara din själ nådig."

Därefter ger lairden ett tecken och två bredaxlade karlar tar tag i Gondular och slänger in honom i buren och låser den samtidigt som folket hejar på. Stämningen är mycket hög och det hörs långväga men tystnar fort när lairden håller upp en brinnande fackla. Därefter går lairden runt och tänder på ytterligare ett dussintal facklor som olika bybor håller i. Gondular som inser vad som håller på att hända bönar och ber för sitt liv, gråtandes försöker han slita upp buren men till ingen nytta. När alla facklor är tända går alla fackelhållare samtidigt fram till bålet och tänder på det. Lågorna sprider sig snabbt och Gondular grips av panik när de börjar slicka hans oskyddade skinn. Gondular skriker för allt vad lungorna håller men när lågorna börjar bli tre meter höga tystnar han. Folket som stått tysta och tittat på börjar prisa högre makter för den rening som de känner i sina kroppar. När bålet är halvt nerbrunnet återvänder byborna så sakteligen till byn där högtiden fortsätter till långt in på natten.

Det är inte meningen att rollpersonerna ska försöka hjälpa eller befria Gondular. Hans död är bara en demonstration för vad som kan hända med illgärningsmän som bryter mot landets lagar. Om rollpersonerna ändå vill befria Gondular har de 300 bybor emot sig och de ser alla strängt på personer som försöker avbryta högtiden. Om rollpersonerna lyckas befria Gondular och komma undan kommer Gondular att visa sin tacksamhet genom att stjäla allt han kan komma över från rollpersonerna för att sedan dra till skogs alternativ fly på en häst om rollpersonerna red på hästar.

Om rollpersonerna vill kan de deltaga i högtiden som följer efter bålbrännandet. Det blir en stillsam natt med mat, dryck och många kväden om andra illgärningsmän som gått samma väg som Gondular.

5. Ryttarbudet

Rollpersonerna har hittat en vacker glänta med en färdigställd rastplats vid sidan om vägen. Eftersom det är mitt på dagen och deras magar har börjat knorra beslutar de sig för att ta rast och att äta något. Mitt i måltiden hör de hovar som snabbt närmar sig från norr (den väg som rollpersonerna kommit ifrån). Några sekunder senare kan en ryttare skådas och när ryttaren får syn på rollpersonerna gör denne halt. Ryttaren är klädd i en grå mantel med huvan uppfälld så man ser inte hur dennes ansikte ser ut. Ryttaren går fram till rollpersonerna och håller upp ett sigill. De av rollpersonerna som lyckas med ett oerhört lätt (+10) Handelsslag (fördjupningen Sigill Mittland ger +3) identifierar sigillet som konungens sigill och förstår att ryttaren är ett kungligt ryttarbud. Som ryttarbud har ryttaren rätt till fri mat och dryck inom Majnjords gränser. Detta betyder att rollpersonerna måste bjuda ryttarbudet på en dags proviant vilket ryttarbudet också påpekar. Vägrar rollpersonerna att skänka någon mat kommer ryttaren att sätta sig upp på hästen igen och ge sig av. Det sista rollpersonerna hör är att ryttarbudet yttrar orden "Kungen ska allt få höra om det här".

Bjuder rollpersonerna istället in ryttarbudet kommer denne att fälla ner huvan och visa sitt ansikte. Till rollpersonernas förvåning märker de att det är kvinna som presenterar sig som Soyle Ryttarbud. Hon pratar gärna med rollpersonerna men talar ogärna om sitt pågående arbete. Det enda hon säger är att hon är på väg till huvudstaden med bud till konungen från lydgoden Ingwar Ulster i Angarboda. Efter avslutad måltid tackar Soyle för maten och rider iväg söderut i stor hast.

Några timmar efter måltiden har rollpersonerna vandrat en bra bit söderut från gläntan. De hör plötsligt ett kvinnoskrik längre fram efter vägen. Smyger sig rollpersonerna närmare kan de se att Soyles häst är genomborrat med ett spjut och ligger döendes vid vägkanten. Soyle själv ligger på marken omringad av fem illgärningsmän (typisk hirdvakt). Gör rollpersonerna ingenting kommer Soyle att dräpas och det viktiga budet till kungen kommer illgärningsmännen att försvinna med.

Bestämmer rollpersonerna sig för att rädda Soyle kommer de att möta illgärningsmännen i strid. Dessa strider tills tre av dem är fällda, sedan flyr de kvarvarande. Soyle kommer därefter mödosamt att resa sig. I fallet från hästen slog hon axel ut led och behöver läkarvård. Efter att ha blivit omplåstrad av rollpersonerna beslutar sig Soyle att följa med dem till nästa by eller gård. Väl framme kommer Soyle att stiga in på gården och köpa sig en ny häst för att därefter i högsta hastighet sätta fart söderut. Ingenting får hindra att ett ryttarbud kommer fram med sitt viktiga bud. Rollpersonerna kan bara se rökmolnet försvinna i fjärran och sedan är hon borta.

Observera att överfallet sker oavsett om rollpersonerna bjöd Soyle på mat eller inte.

Rykten

I en storstad som Bjargwall snurrar det alltid runt olika rykten, sanna som falska, det ena mer fantastiskt än det andra. Under äventyrets gång kommer rollpersonerna att besöka en mängd platser där de frivilligt eller ofrivilligt kan höra några av dessa rykten.

Tabellen nedan är utformad som så att rykten från skumma personer har har låga nummer och rykten från finare folk har höga nummer. Beroende på var rollpersonerna befinner sig och vem de hör ryktet från så ska tärningsslaget modifieras enligt följande:

Skumma typer: Modifikation 0.
Vanligt folk: Modifikation +10.
Fint folk: Modifikation +20.

1T20 - RYKTEN
1. Den gamle krigsveteranen Galwe skall tydligen ta hudristaren Egwyn Eodérth av daga. Galwes bror dräptes av Egwyns bror utan att ha fått en möjlighet till att försvara sig och nu skall Egwyn få plikta med sitt liv på samma vis.
2. En ny smugglarliga skall tydligen våga utmana Grändulvarnas brödraskap gällandes intförandet av tungt beskattade varor. Jag vet inte helt säkert men de sägs vara brutala och har dräpt både krigare såväl som kvinnor och barn. De räds inget och ingen vad jag hört.
3. En stackars krake vid namn Gordfric har fått reda på att hans fru är otrogen och nu önskar han livet av storgavlianen Berthun Gnage som enligt ryktena ska vara fruns älskare. Gordfric ska tydligen ha en summa silver som han är villig att spendera på att taga gavlianen ur daga.
4. Tjuven Geltsenj skall ha stulit handelsmannen Feodincs giftasgåva från sin sons hustrus familj. Han sliter sitt hår varje natt av olycka då gåvan sägs vara ett förtrollat kärl från alferna som skulle hålla honom ung och vacker!
5. Vill man smuggla in eller ut något i Bjargwall ska man vända sig till Eohird nere på mjödstugan Svarte hov. Eohird är den slugaste mannen i hela Bjargwall och han har mer än en gång dragit hirdvakten i näsan med sina listiga planer.
6. Nyligen blev Mordryn Svartblod svartgode för Grändulvarnas brödraskap. En fulare människa får man leta efter och om det inte rinner trollblod i hans kropp så lovar jag att gå baklänges genom hela Svart-Mundor.
7. Om man tjänar sitt levebröd på att snitta strupar ifrån skuggorna finns det en del jobb att göra i staden. På Ryttarkungen och på Svarte Hov finns många själar som skulle bli lyckligare av en dulgadråpares hjälp. Men se upp, man gillar inte nykomlingar i de kretsarna av staden.
8. Lagmannen Theodidrik Affeljärn är en skum person och sägs köpa tjänster och vetskap av stadens laglösa tjuvar. Vem vet, men jag tror Theodidrik planerar en kupp mot sin herre för att ta över makten. Men tala lågt om det, väggarna har öron sägs det!
9. I Bjargwall finns det ett hemligt brödraskap som tillber en falsk drakgud. Det sägs att de kidnappar människor, djur och kanske även dvärgar som de offrar till gudomen vid ett mörkt altare i ett hemligt tillhåll i staden.
10. Akta dig för att umgås med dvärgar och annat kortväxt folk. Det sägs att det vilar en förbannelse över dvärgarna i staden och att dvärgfränder kan dra den över sig med. Så håll er undan.
11. Gordfric nere på Solgavas hårgård förlorade tydligen mer än bara synen i en envig med en mittländsk krigare. Enligt mina källor så förlorade Gordfric även sin mandom, det är därför som Gordfric och Solgava inte har några barn.
12. Uppe vid nordvästra båtporten sägs en köpman tappat en kista med guld som sjönk till botten. Många har försökt sig på att fiska upp skatten men ingen har ännu lyckats.
13. Tiggare är Tarja Nattsländans avkomma! De finns överallt och gör livet surt för oss andra hårt arbetande borgare! Cercian nere vid kornbron sägs ha fått sig ett riktigt gäng på halsen sägs det. Och inte nog med det - de är dranar! Pfa!
14. Vinhandlaren Dowan har något lurt för sig. Flera gånger har jag sett järngillets gillesmästare Skovordin Yersell besöka Dowans Vinhandel utan att han har köpt något vin. Vem har någonsin hört talas om en dvärg som dricker vin föresten?
15. Akta er för hirdvakten nere vid Zmijgwyrs torg. De tjänar inte bara lydgoden utan även sin pengapung och sina bukar. Akta er särskilt för vaktkaptenen Ejsjild och hans högra hand Heoryhnn. De lägger vantarna på allt de kommer över, så passa er.
16. I övermorgon skall hirden träna på gräsfälten söder om staden. Man brukar under träningen få se några av norra majnjords bästa svärdsmän svinga sina svärd och skjuta prick med båge. Det brukar nästan bli som en festhögtid för en hel del mjöd och vin brukas säljas bland åskådarna. Kom dit och dela en bägare med oss då!
17. Nattetid badar en kvinna med gyllene hår i ån Glittra. Hon lockar med sin skönhet ner unga män i vattnet som hon sedan dränker och äter upp.
18. Min bror vill inte att jag skall träffa pälsmästers Adriks son, men vi älskar faktiskt varandra! Snälla, kan du inte hjälpa mig och avleda hans uppmärksamhet? Han och hans kamrater brukar hålla till vid Asketorget och hålla utkik vid pälsmästers butik. Snälla?
19. Sex handelsmannasöner drar fram på gatorna och muckar gräl med alla som kommer i deras väg. Stadsvakten gör inget åt dem, trots klagomål. Nåväl, om en vecka skall de återvända till Angarboda varifrån de kom, så det blir väl det sista vi ser av dem.

RYKTEN (Fortsättning)

20. Bågmakaren Wiistelwáarn på Hielmsgatan sägs eftersöka dugliga jägare som kan fälla en grip åt honom. En stor bjässe har setts i skyarna i Svart-Mundor och får han den kan han göra jägaren rik sägs det. Tydligen har bogwarthen Eadric beställt en båge finare än något annat bågmakaren tidigare har gjort och med gripsenor som bågsträng kommer den skjuta längre än någon annan båge.

21. Nere i dvärgkvarteren finns en vacker runhäll som ni bara måste se. Runhällen är ornamenterad med runormar av mitraka som gnistar som blixtar i solens sken. Jag säger er att det är ett av världens underverk.

22. En dömd mördare har flytt ifrån godens borg och gömmer sig någonstans nära Svarte hov. Theodidrik Affeljärn är desperat sägs det och kommer han inte att hitta mördaren så att stupemannen kan få ta hans huvud kommer Theodidrik att få stå med hundhuvudet själv! Typiskt klantigt dessa viranner...

23. Jag träffade en förtvivlad budbärare på Gyldenosten som var nersupen och fördärvad. Han kom från Klosterherren i Baldrsviik berättade han och skulle ha lämnat ett viktigt bud till Berthuun men han blev överfallen på vägen och budet blev stulet. Antagligen ligger de hedniska lindormsdyrkande rövarna bakom dådet. Måtte Gave vara oss nådiga!

24. Ett nytt bönehus håller på att resas utanför staden men det blev överfallet och länsat på sin bloddopskalk, vilken Tyrnalac sägs skall återbära. Det ryktas om att en lindormsdyrkare i staden har stulit den och skall be Zmijrgwyr att förtära den!

25. Förra veckan blev Berthuuns andra altarfader Wycma överfallen av skumma typer Kornbron och slagen blodig. Nu ligger han i sin cell i ekekyrkan och yrar om lindormar och ondskefulla ostrosedsdyrkare. Frågan är vad han har druckit snarare än vem som överföll honom. Ha ha, vilket kryp!

26. Storgavlianen Berthun Gnage har en förbjuden kärleksaffär med Solgava nere på Solgavas hårgård. Enligt min åsikt så är Solgavas man Gordfric blind på mer än ett sätt om han inte undrar varför Berthun hela tiden tassar över till hårgården.

27. Lydgoden Ceol Cadwalla är rädd för fribrytaren Asi Gadbrever nere i flyktinglägret vid Kornbron. Jag vet inte varför men det är därför som lydgoden inte tar tag i problemet med flyktingarna utan låter dem stanna kvar i staden.

28. Det sägs att Gwydion Långbåge fick sina stigfinnarkunskaper av flowran Tanhja. I gengäld lovade den arma kvinnan bort sin förmåga att någosin känna kärlek. Trots att hon är över trettio år gammal har hon ännu inte funnit en karl att leva sitt liv med, arma kvinna!

29. Vill man ha sin häst skodd i Bjargwall ska man vända sig till Eidel Brindhé nere vid Zmijgwyrs torg. Han är en riktig mästare och har till och med fått äran att sko hjälten Eothéins häst. Vilken dvärg kan skryta med den bedriften?

30. Ända sen jag var ett litet barn har jag fått höra att Bjargwall byggdes på ruinerna av en äldre stad som utplånades av kappmästaren och hans armé. Enligt ryktena finns det fortfarande kvar ovärderliga skatter djupt ner i mörkret.

31. Lydgoden äldsta son Loghun är en riktigt odåga. Han super och slåss varje kväll och låter ingen få dricka i fred. Någon borde ta och näpsa den snorvalpen. Den som gör det får förstås sedan lämna staden för Ceol lär inte se mellan fingrarna för det inträffade.

32. Vill du ha en trevlig tid med en kvinna skall du besöka Nattfjärilen nere vid Zmijgwyrs torg. Där har de en flicka så vacker att man nästan svimmar. Hon heter Lorinya och är ett riktigt vilddjur mellan bolster och filtar. Tro mig, mer än en gång har den märren ridit mig matt. Tur att man har en djup börs för hon är minsann inte billig.

33. I Gereborg har lydgoden Ceol Cadwalla en enorm skattkammare där han förvarar alla de skatter som hans fogdar har drivit in. Bara på senare tid har han öppnat skattkammaren för att reparera de skador som åsamkades av hrimtursar på den västra muren. Det är hög tid att lydgoden spenderar sina surt förvärvade pengar på folket istället för att de ligger och samlar damm till ingen nytta i hans skattkammare.

34. Ceol Cadwalla är enormt rik. Det mesta av rikedomen har han dragit in genom skurkarna i Grändulvarnas brödraskap. Ulvarna betalar nämligen lydgoden för att se mellan fingrarna för deras brottslighet. Jag vet inte vad som är värst, skurkarna i stadens undre värld eller skurken som sitter på sitt feta arsle upp i Gereborg.

35. Handelskvinnan Gwinn har det bästa utbudet av varor och de kommer från hela Trudvang. Man skall dock passa sig för att besöka hennes handelshus om man är dvärg. På handelshuset arbetar nämligen en herre som heter Bronin. Jag säger dig att han är den största dvärghataren i hela Majnjord. Jag tror att han hatar dvärgar för att de en gång när han var ung skrämde honom med sina skägg.

36. Dem pompösaste dvärg jag någonsin träffat måste vara Järngillets gillesmästare Skovordin Yersell. Han går omkring i en purpurfärgad mantel med hermelinsskinn och skulle han bära en gyllene krona skulle han väl tro att han var kung över hela Majnjord. Jag skulle allt villa se hans tryne nertryckt i gyttjan så att han lär sig att inte se ner på vanligt folk.

37. Jag har hört via en genomresande boghwarth att kungen ämnar besöka Bjargwall till våren. Han kommer för att planera det kommande storkriget mot arkerna i norr. Jag tror att man säkerhet kan säga att inom en inte för avlägsen framtid kommer man att kunna se många av landets främsta bragdmän i staden redo att utföra sin konungs befalling. Bevare oss väl!

38. Längst ner i Wocúnyrs torn har trollkarlen en liten huvfurdrake som husdjur. Det är därför ingen vågar sig på att besöka tornet utan att först vara inbjuden av trollkarlen. Att lydgoden låter Wocúnyr hålla en sådan best som husdjur överskrider alla gränser. Tänk bara vad som kunde hände om odjuret sliter sig loss. Nej säger jag. Bort med alla drakar och trollkarlar från Bjargwall.

39. Om man ser en trana flyga över Bjargwall efter att den första snön fallit betyder det sju års olycka. Tranarna må vara våra vänner men de bär också med sig onda omen som man inte kan negligera. Om några veckor kommer den första snön att falla och ännu har jag inte sett några tranor. Bara det inte blir som gamla Edhana siat med en riktig garmvinter med en köld så stark att spottloskan fryser innan den träffat marken.

40. Ett nytt trollkrig är på väg. Det har Ceol Cadwalla berättat i förtroende till mig. Han förutspår att redan denna vinter kommer hrimtursar, gråtroll och arker att anfalla staden. Det är därför han har så bråttom med att reparera den västra muren. Dessutom ska ett förband med bogwarther vara på väg för att förstärka staden. Alla män i Bjargwall kommer inom kort att få en angiven plats på stadsmuren att försvara. Själv hoppas jag vara långt borta innan olyckan faller över mig. Adjö.

Bjargwall



INTRODUKTION TILL BJARGWALL

I norra Majnjord där vägen från Svart-Mundor delar sig mot Ilgevad och Himinbrioter ligger en stad belägen i en vacker dalgång. Staden som kallas Bjargwall är vida känd som den sista utposten innan man kommer in i det beryktade Svart-Mundor med alla dess fasor och hemskheter. Man vet inte mycket om stadens förhistoria men man vet att både alfer och dvärgar har haft bosättningar i området och att den gamla staden var den första majnjordiska staden som brändes ner till grunden under kriget mot Kappmästaren. Långt efter att Kappmästaren besegrats kom nybyggare till området och började bygga en ny stad på den plats där den gamla hade legat. Det ryktas därför fortfarande ganska friskt om att det finns massor av underjordiska gångar med bortglömda skatter under staden men få är de som har haft mod att undersöka om ryktena talar sanning.

Lydgode över Bjargwall och den vackra dalgången är Ceol Cadwalla. Han styr staden med fast hand och är ansvarig för upprustningen av den västra muren som skadades svårt av anfallande hrimtursar för tolv år sedan. För att hålla ordning i staden och vakta stadens murar har Ceol en styrka på cirka tvåhundra hirdmän som leds av bogwarthen Eadric Wijkbryte. Dessa hirdmän är inte kända för sitt goda uppförande men så länge de sköter sitt arbete låter Ceol dem hållas.

I staden är ostroseden starkt rotad i folksjälen med många berättelser om bragdmän, kungar, stordåd och skatter. Dock har nidendomen och tron på Gave börjat göra framsteg i staden de senaste åren. Främst tack vare gavlianen Berthun Gnages ihärdiga missionsarbete. Från sin nidendomska kyrka predikar Berthun med stor skicklighet Gaves ord på ett sådant sätt att stadens främsta skaldemän blir gröna av avundsjuka. Berthun har kanske därför flera gånger utsatts för mordhot och komplotter men alltid kommit undan. "Så länge kyrkan står kommer jag också att stå", förkunnar Berthun.

LIVSNÄRING OCH BOENDE

Som så många andra städer i norr är Bjargwalls huvudnäring handel med järnämnen och andra metaller. I staden bor det därför närmare trehundra dvärgar som arbetar i trånga smedjor och järnverkstäder. Dvärgarna som är ett folk som gillar att hålla sig för sig själva har samlat sig i ett område som kallas dvärgkvarteren. I detta område kan man alltid höra hammarslagen eka och se svart rök bolma ur otaliga skorstenar. De som bor nära dvärgkvarteren brukar högljutt klaga över detta.

Husen i Bjargwall går i typisk nordmajnjordisk byggnadsstil och är till sin natur mycket praktiska. Även om många av husen är välunderhållna saknar de den prakt som hus i exempelvis Majnjord och Gunnershaal kan ståta med. Detta betyder att man innanför ringmurarna för det mesta låter bli kullgårdskonstruktionen där huset i sig är en del av en gräsklädd kulle. Istället är husgrunden rest på en halvmeterhög jordhöjd som håller grundvatten och regn borta från byggnadens innergolv.

Husgrunden eller husets första våning, beroende på om det är ett en- eller flerplanshus, brukar vara gjord av murad sten eller enklare korsvirke som tätats med lera och halm och som hos de rikare familjerna ofta stöttar upp den övre våningen med ornamenterade pelare som löper runt om huset. Porten brukar vara en gedigen dubbelportskonstruktion men det finns många undantag.

Andra och i sällsynta fall fler ovanvåningar brukar dock vara av trä och taken brukar vara av gräs. Drakvingetorn som ofta tillämpas har däremot tak av tegel eller koppar, beroende på hur rik husägaren är.

Mellan husen bildar de små jordhöjderna rännor eller små gränder där det lätt blir lerigt då få sådana är stenlagda och används allt som oftast som extra förvaringsutrymmen. Gränderna mellan husen kan därför vara svåra att ta sig genom, så för den jagade eller eller den förföljda är det bäst att veta vilken väg man ska ta. Annars kan det lätt sluta i en av tunnor och packlårar avstängd passage.

STÄMNINGAR I STADEN

Spänningen mellan mittländare och dvärgar har alltid varit stor i Bjargwall. Båda raserna har sett misstänksamt på den andra, men de har i stora drag låtit varandra vara i fred och låtit vänskap gå före rätt. Faktum är att det är dvärgarna i staden som får handeln att snurra. Skulle dvärgarna lämna Bjargwall skulle staden snabbt stå på ruinens brant med hotande utvandring och svält. Detta har lydgodarna i Bjargwall alltid vetat men bara för att man är beroende av dvärgarna behöver man inte ge dem ett kopparmynt mer än nödvändigt.

På senare tid har dock stämningen förändrats i staden. Den hemliga drakdyrkarsekten shurdahjón har börjat en stor och omfattande antidvärgkampanj för att piska upp hatet mot dvärgarna. Gemene mittländare ser idag med mycket stor misstänksamhet på dvärgarna och vill i så stor utsträckning som möjligt ha så liten kontakt som möjligt med det kortväxta folket. Dock är glåpord, hot och även våld en del av vardagen för de flesta dvärgar.

Dvärgarna ser mycket illa på det som händer i staden. Flera dvärgar har misshandlats och en handfull har försvunnit spårlöst. Om lydgoden Ceol Cadwalla inte kan få ordning på befolkning inom kort hotar dvärgarna med drastiska åtgärder. Vad de nu kan mena med detta?

SNABBFAKTA - BJARGWALL

Härskare:	Lydgoden Ceol Cadwalla.
Folkmängd:	Cirka 3.000 (90% människor, 10% dvärgar).
Hirdhersir:	Bogwarthen Eadric Wijkbryte.
Hirdvakter:	Cirka 200 st.
Stadsdelar:	7 st.
Huvudnäring:	Järnhandeln.
Språk:	Främst vrok, dock även röna och tharkba.
Religion:	80% ostroseden, 10% nidendomen, 10% thuldom.



STADSDELAR

- Orange - Nordbro
- Purpur - Själarnas höjd
- Blå - Spjutgodehus
- Röd - Borgamark
- Grön - Ginnungamark
- Brun - Fiskarstrand
- Rosa - De gamla kvarteren

PLATSER

1. Spjutgodeporten
2A. Svanporten
2B. Gripporten
2C. Lindormsporten
3. Båtportarna
4. Ringmuren
5. Hielmsgatan
6. Dowans vinhandel
7. Solgavas hårgård
8. Grimwars smedja
9. Värdshuset Lilla draken
10. Godetorget
11. Kungsbron
12. Brotrollets lya
13. Värdshuset Ryttarkungen
14. Dräggelgränd
15. Kornbron
16. Kornbodarna
17. Fribrytarlägret
18. Asketorget
19. Brahagast Järnhandel
20. Nidendomskyrkan
21. Skomakaren Wendl
22. Rådhuset
23. Mjödkällaren Gyldenosten
24. Gereborg
25. Gwinns Handelshus
26. Dranarnas Portgata
27. Dvärgkvarteren
28. Runhällen
29. Vite Yukks källare
30. Tunnbinderiet Eken
31. Lokvirs Vapenhandel
32. Gorukurs Låssmedja
33. Torntorget
34. Badhuset
35. Värdshuset Silverkitteln
36. Tornruinen
37. Trollkarlens torn
38. Ibors vighall
39. Handelsmannen Feodinc
40. Zmijgwyrs torg
41. Brindhé och son
42. Nattfjärilen
43. Egwyns hudristningar
44. Mjödstugan Svarte Hov
45. Tjuvgillet
46. Jhomas Örtagård
47. Brygdmakerskan Rittwa

STADSDELAR

Stadsdelarna i Bjargwall är sju till antalet. De är i ordning av välstånd följande; Nordbro, Själarnas höjd, Spjutgodehus, Borgamark, Ginnungamark, Fiskarstrand och De gamla kvarteren. Sedan finns det områden i staden som inte riktigt tillhör någon stadsdel som Flyktinglägret och Bjarklippan. Varje stadsdel är på kartan utmärkt med en separat färg. I Ginnungamark är husen gröna, i Borgamark är husen röda och så vidare. Här följer en kortare presentation av de olika stadsdelarna för att spelledaren ska få en känsla för vilka som bor där och vad som kan hända när rollpersonerna besöker området.

Nordbro (orange)

Nordbro är stadsdelen norr om Kornbron runt det stora Asketorget. Det är Bjargwalls finaste stadsdel och här är alla gator och torg stenlagda. I stort sett varje hus har tjänstehjon och nattvakt och man kan ofta se hirdvakten patrullera längs gatorna. Folket i Nordbro har lite högre status än de övriga i staden och påpekar det när löskefolk och annat patrask syns till. De flesta av stadens viranner bor i Nordbro och så gör även de skolade och rika handelsmännen. I andra bjargwallares ögon ses nordbrofolket som lydgodens tjänare, fotfolk och knähundar beroende på vem man frågar. Nidendomskyrkan står bland annat här och det gör också stadens rådhus. På Asketorget brukar folket samlas för att höra kungörelser eller se någon niding halshuggas.

Själarnas höjd (purpur)

Själarnas höjd ligger på den östra sidan av staden, söder om Ginnungamark men norr om ån. Det mystiska namnet kommer från de hemsökta hus som sägs finnas på den kulle som stadsdelen står på. På kullen finns även en känd vitnervävares torn och en mörk övergiven torgruin som onda själar sägs dra till. Trots att det bor många godhjärtade människor och skickliga hantverkare på kullen så hamnar de i skuggan av alla rykten. Stadens badhus finns även i denna stadsdel vilket har gjort den välbesökt men när skymningen har lagt sig brukar de flesta som inte bor här skynda sig hem.

Spjutgodehus (blå)

Spjutgodehus är stadsdelen norr om Hielmsgatan, söder om Kornbron och väster om Godetorget. Namnet har stadsdelen hämtat från stadens huvudport. Många anser att stadens enda riktiga hantverkarkvarter ligger i Spjutgodehus och här kan man hitta fina varor som håller de kvalitetsmått som de olika hantverkgillena arbetar för att upprätthålla. Området är välmående men har många gränder som är farliga för främlingar nattetid. Spjutgodehus har rena värdshus, skickliga hantverkare och handelsmän som ser det som en ära att upprättahålla sitt goda rykte. Hantverkarna är dessutom mångtaliga och man kan finna i stort sett allt man söker här.

Borgamark (röd)

Stadsdelen i sydvästra delen av Bjargwall kallas Borgamark. Det är en förhållandevis välmående stadsdel men ju närmare Zmijgwyrs torg man kommer desto schaskigare blir husen. I Borgamark kan man finna det mesta som man behöver, inklusive otyg och missdådare. Hirdvakten brukar dock med ojämna mellanrum patrullera genom stadsdelen och se till att de värsta av dräggen håller sig borta vilket också skänkt en viss form av lugn och ro.

Ginnungamark (grön)

Ginnungamark är stadsdelen i det nordöstra hörnet av Bjargwall. Mitt i stadsdelen finns ett vida beryktat område som kallas Dvärgkvarteren. Detta kvarter har växt fram mellan fyra fyrkantiga stentorn av dvärgisk arkitektur. De flesta av Bjargwalls 300 dvärgar bor i detta ihoppackade område. Mycket kan sägas om Dvärgkvarten, men människornas okunskap kring dvärgarnas liv och leverne är påtaglig och omfattande. Genom stadens historia har dvärgarna mestadels lämnats ifred och åtminstone bitvis respekterats. Dock har på senare tid främlingsfientligheten blossat upp i staden och endast i de egna kvarteren kan dvärgarna känna sig riktigt säkra. Ginnungamark är annars ett tyst och lugnt område med både finare och enklare hus. De flesta som bor här är mittländare och ostrosedenanhängare.

Fiskarstrand (brun)

Öster om Godetorget ligger Fiskarstrand. Namnet kommer från att stadsdelen en gång för länge sedan var en plats där fiskare hade sina båtar och hus. Trots att det inte bor några fiskare kvar idag har stadsdelen fått behålla sitt namn. Fiskarstrand är nedgånget och slitet och om det inte vore för de handelsmän som bosatt sig i stadsdelen skulle nog de flesta tro att den är en del av De gamla kvarteren. I stadsdelen finns också Ibors vighall och de krigare som brukar vistas där ger Fiskarstand en känsla av trygghet. De som bor i Fiskarstrand är de som är mest negativ till Själarnas höjd och vad som försegår där.

De gamla kvarteren (rosa)

Den nedgångna stadsdelen öster och norr om Zmijgwyrs torg kallas för De gamla kvarteren. Från början var det inte tänkt att stadsdelen skulle ligga innanför stadens murar men av någon anledning ändrade man sig och byggde en längre mur som omfattade även löskefolkets bosättningar. Stadsdelen är nedgången och föga lockande för vanliga borgare att ta sig till men den fyller ändå en stor funktion rent handelsmässigt och framför allt för norra Majnjords mer ljusskygga element. De gamla kvarteren i Bjargwall är känt i varje större stad i närheten som ett lättjefullt näste där man kan finna vad man vill så länge man har guld i pungen. Man behöver väl knappast påpeka att det är i denna stadsdel som de flesta brott inträffar och därför bör hederligt folk hålla sig borta.

1. SPJUTGODEPORTEN

Ringmuren runt Bjargwall är både hög och imponerande. För att underlätta in- och utfart genom staden finns det hela sex portar i muren. En stor, tre mindre och två som båtar och pråmar kan använda sig av för att lasta av varor direkt på bryggorna i staden. Den stora porten kallas för Spjutgodeporten och är alltid bemannad med minst ett halvt dussin hirdmän. Människorna i staden kan i stort sett komma och gå som de vill genom de olika portarna medan varelser av andra raser som dvärgar och alfer måste använda sig av Spjutgodeporten. Här registreras de av stadsvakten och förs in i en tjock bok. Om rollpersonerna vill läsa i boken måste de antingen stjäla den eller så måste de muta vaktkaptenen Rhudwar (typisk hirdman) med fem klingande silvermynt (lämpligt färdighetsslag bör också genomföras). Det enda av vikt som står i boken är att en dvärg vid namn Svastikov kom till staden för fyra veckor sedan. Det finns ingen anteckning om att han har lämnat den. Den logiska slutsatsen borde således vara att Svastikov fortfarande finns kvar i staden.

2. DE MINDRE PORTARNA

De tre mindre portarna kallas för Svanporten (2A), Gripporten (2B) och Lindormsporten (2C). De vaktas dagtid normalt av tre hirdmän och nattetid är de stängda och förbommade. De speciella regler som finns i Bjargwall angående infart och utfart är mycket irriterande för stadens dvärgar. De kan nämligen frakta in och ut sina varor via Gripporten men måste själva bege sig den långa omvägen genom staden till Spjutgodeporten. Skovordin Yersell har flera gånger klagat hos Ceol Cadwalla över detta arrangemang men lydgoden har vägrat ändra på reglerna. "Någon ordning får det väl ändå vara", brukar Ceol säga.

3. BÅTPORTARNA

De två båtportarna är alltid stängda såvida inte en båt eller pråm är på väg in eller ut ur staden. Då öppnas portarna av stadsvakten i sällskap med någon från Cadwallas administration. Detta för att båtar och pråmar som anländer nästan alltid har varor att frakta in i staden och administratören är på plats för att se till att skepparen betalar rätt tull för sina varor. Mer än en gång har man därför hört skeppare svära över hur dyr tullen är för att ta in sina varor i staden.

4. RINGMUREN

Ringmuren runt Bjargwall skiftar i höjd beroende på terrängen. Muren är dock aldrig lägre än fem meter eller högre än åtta. Med jämna mellanrum är vakttorn av sten utplacerade och de binds samman av en gångstig på ringmurens krön. I varje vakttorn finns det alltid minst två vakter men de kan vara upp mot ett dussin i orostider. Runt murkrönet patrullerar alltid ett tiotal vakter, dag som natt.

5. HIELMGATAN

Från Spjutgodeporten löper stadens största gata via Godetorget och Kungsbron ända fram till Asktorget, varifrån man sedan kan ta sig upp till lydgodens borg. Redan då man passerar genom porten kan man se borgens fyra rundtorn och befästa krön över stadens hustak och bara nidendomens kyrka kan rivalisera med dess storlek.

På Hielmgatan kan man finna de flesta typer av handelsmän och hantverkare som i bottenvåningen av sina hus har handelsbodar och försäljningslokaler. Mellan soluppgång och skymning råder det därför alltid full kommers längs Hielmsgatan och de flesta av stadens affärer sker också här.

Eorn Bagare äger den mest uppskattade brödboden på gatan och handlar direkt med Cercian Mjölnarmästern, men relationerna är spända sedan han fick reda på i smyg av en tiggare (Brylvha) att han säljer samma mjöl till ett lägre pris till andra borgare. Flera frukt- och rotfruktshandlare har också sina bodar här, liksom ett par slaktare, några ost- och korvmakare, samt ett rökeri.

Bland hantverkarna här står pilbågsmakaren Mirnuk ut, en hanir med vildmannapåbrå sägs det och skulle det inte varit för hans utomordentliga skicklighet i att behandla trä så att man kunde tro att Gave hade vidrört vid det skulle han antagligen aldrig fått ha kvar sitt hus.

Väverskan Sannwona Mundradottir har tillsammans med sina fyra döttrar ett framgångsrikt väveri och handlar med ull från närliggande herdegårdar. Körsnären Fiomer är också en skicklig rustningsmakare och hans läderrustningar är populära bland både stadens löshirder såväl som hos andra borgare.

Efter att flyktinglägret vid Kornbron växte fram har stadens tiggare och småtjuvar ökat i mängd. Hielmgatan är den enda gatan där stadsvakten patrullerar dygnet runt vilket har gett en form av säkerhet. Dessutom har handelsmännen och hantverkarna gått ihop och lyckats göra gatan till vad de kallar, "fri från bergets snålhet", det vill säga helt utan dvärgar, något som stadsvakten gärna arbetar för. Sedan två vintrar tillbaka har man varit stolt över att inte låta dvärgarna göra sig rika på hårt arbetande bjargwallers bekostnad och ger dem inte en tum gratis av vad gatans handlare erbjuder. Naturligtvis är detta ett resultat av shurdahjóns effektiva smutskastningskampanj.

Ett stenkast bakom gatan, i närliggande gränder och på korsstråk, är ordning så gott som en okänd företeelse. Bjargwall är inte en stad för duvungar och många blåögda vandrare har fått bevittna det den hårda vägen i mötet med stadens tjuvar och banditer.

Rykten längs med Hielmgatan

Rollpersonerna kan om de aktivt frågar varför dvärgar bemöts så illa i staden få ta del av de rykten som shurdahjón under lång tid har spridit längs Hielmgatan. Genom att köpslå med handlare, prata med hantverkare

och annat folk som går här kan rollpersonerna snappa upp ett rykte. Spelledaren bör dock inte direkt ge rollpersonerna ryktena utan bör väva in dem på ett omärkbartsätt när rollpersonerna samtalar med någon.

Dessa rykten kan man även höra på andra ställen i Bjargwall och spelledaren ska inte vara rädd för att använda sig av dem när denne tycker att det passar. Det är dock längs Hielmsgatan som ryktenaspridningen sker helt öppet.

1T10 - RASISTISKA RYKTEN LÄNGS HIELMGATAN
1. *"De har bränt sina broar!" En grupp dvärgar försökte förra vintern smuggla in fin järnmalm i staden via ån Glittra. Sedan den dagen har ingen litat på dvärgar.* (Delvis sant, Gwinn tog chansen att bättra på historien).
2. *"Dvärgar är lögnare allihopa!" En dvärg vid namn Gvor skulle leverera den hårdaste granit till Cadwallas borgrestaurering, men levererade bara sandsten från Ilgevad.* (Falskt).
3. *"De är inte bara snåla, de stjäl och äter vår boskap också!" Man har kommit på dem med att stjäla grisar och getter ute på bygden som de sedan smygit med sig in i sitt kvarter för att festa på - utan att betala för sig.* (Falskt).
4. *"Dvärgarna har stulit från Grimwars smedja!" Den gode bronsgjutaren har förlorat en massa tackor av sitt finaste järn. Endast dvärgar kan ha gjort det.* (Falskt).
5. *"Dvärgarna sålde ett svärd till min brors kusin och vägrade betala tillbaka hans silver efter att det bröts itu första gången han använde det." Broderns kusin bodde visserligen inte i Bjargwall, men det hör väl knappast till saken?!* (Falskt).
6. *"En nedsupen dvärg återfanns på ölstugan Fiskarn med mandrape i sin bältesväska och samma natt hade tre järnmalmsmånglare drabbats av hans örter. Han fick i alla fall vad han förtjänade".* (Falskt. Dvärgen slogs förvisso blodig, men mandrapen var inte hans utan Gwinns hantlangares).
7. *"Fyra skumma dvärgar syntes till vid kornbodarna förra natten. De släpade runt på en stor säck som bara kan ha innehållit ett lik!"* (Delvis sant. Fyra dvärgar släpade runt på något, men det var inte en stor säck eller något lik utan resterna av en roddbåt som hade slagits sönder. De letade efter en gammal försvunnen vän som de hade hört talas om hade synts till där nere).
8. *"Dvärgen Skovordin är en skojare och lurendrejare. Han har förhandlat till sig skattlöshet på järnmalmshandel i staden, och har dessutom mage att våga visa sig".* (Falskt. En helt oskyldig anklagelse).
9. *"Dvärgarna har en underjordisk skatt under sin runstenshäll som de stulit och månglat sig till. Fråga gårdsfolket på Gyldenosten själva - de har sett hur de forslat dit värdeförmål med sina egna ögon!"* (Också en helt falsk anklagelse. Gårdsfolket på Gyldenosten är nära vänner med Gwinn även om de inte känner hennes sanna natur. De hatar dvärgar på grund av henne).
10. *"Handla inte med dvärgarna i dvärgkvarteren - de använder felaktiga vikter och tar för mycket betalt. De borde inte ens få vara kvar i staden. Tjuvar och lögnare allihopa!"* (Falskt. Ett helt osant rykte och ett som dvärgarna besvärats mycket över).

6. DOWANS VINHANDEL

Längs efter Hielmgatan inte långt ifrån värdshuset Ryttarkungen ligger Dowans Vinhandel. Huset är uppfört i typisk nordmajnjordisk stil med både drakvingar och torn. Dowans vinhandel var för bara något år sedan en av många vinimportörer i Bjargwall. Men sedan hände något. Vinet från Dowans vinhandel blev klarare i färgen och smakade bättre. På bara något år kunde Dowan med sin överlägsna produkt konkurrera ut alla andra vinhandlare i staden och nu levererar han allt vin i staden. Från minsta värdshus till lydgoden Ceol Cadwallas privata förråd. Frågar någon Dowan om hur hans vin kan smaka så mycket bättre påstår han att han helt enkelt har hittat en bättre leverantör som tillverkar vin efter en bortglömd uråldrig tradition.

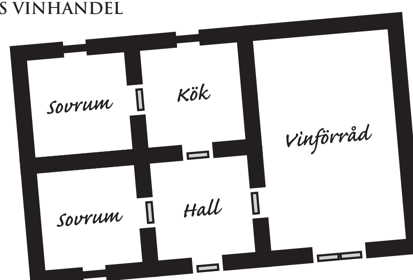
Dowans stora hemlighet är att han för något år sedan fick en snilleblixt. Med förfäran hade han sett hur mycket orenligheter och druvrester som det fanns kvar i vinet som levererades till honom. Han satte sig därför ner och funderade hur han skulle kunna rena sitt vin. Plötsligt slog det honom men han behövde en dvärgs mästersmide för att kunna utveckla sin uppfinning. Under stort hemlighetsmakeri tog Dowan kontakt med Skovordin Yersell och tillsammans utvecklade de den första silen. Eftersom Dowan inte kunde betala Skovordin för ett sådant mästersmide gick dvärgen med på att låta Dowan få silen mot att han fick en del av vinsten. Denna affär har Skovordin inte behövt ångra och varje vecka vandrar han personligen till Dowans Vinhandel för att hämta sin andel i silver.

Dowans lilla affärsrörelse sköts av Dowan själv, hans hustru Mearra och barnen Criwan (16 år) och Wenla (13 år). Dowan har även två fattighjon anställda som levererar vinet runt omkring i staden. Bara familjen och Skovordin Yersell vet om vinhusets stora hemlighet. Om något år när Criwan är vuxen nog att ta över verksamheten hoppas Dowan kunna expandera verksamheten till huvudstaden Majnjord. Hans stora dröm är att servera Mittlands finaste vin till konungen själv.

Äventyrligheter

Dowans vinhandels är en plats där många affärer äger rum. En stadig ström av privatpersoner och handelsmän besöker vinhandeln för att köpa Dowans drycker. Roll-

DOWANS VINHANDEL



personerna får kanske på ryktesvägen höra att Dowan har något lurt för sig i sin handelsbod. Kanske ser rollpersonerna Skovordin Yersell besöka Dowan och blir misstänksamma. Speciellt om de ser en stor summa mynt överlämnas till dvärgen. Bryter rollpersonerna sig in i förrådsrummet kommer de bara att hitta vintunnor och stora träkar med destillerat vin. Silen förvaras när den inte används i en låst kista i Dowans sovrum.

7. SOLGAVAS HÅRGÅRD

Tvärs över gatan från Dowans Vinhandel ligger Solgavas hårgård, vilket är en liten inrättning som både hålls högt av stadens viranner såväl som mittländare av osttronsk ätt. Som namnet antyder sköter Solgava sin verksamhet från husets innergård vilken man kan gå in på genom en öppen portgång genom husets framsida. Solgavas hårgård har många funktioner, nämligen rakning, klippning samt tanddragning, men också tvagning för finare folk på genomresa, samt den hårhandel för gavlianer i trakten som anammar den gavlianska seden ekerding, vilket bringar Solgava och hennes make stora summor silver.

Innergården är utrustad med sex stycken pallbänkar där Solgavas kunder kan slå sig ner i väntan på hennes egna, hennes synskadade make Gordfrics eller hårgårdens tre lärlingars tjänster. På gården finns även två avträden där tvagningen sker.

Klippning sker utifrån kundens önskemål, men då Solgava och hennes karl är djupt troende nidendomsanhängare föredrar de att klippa utifrån påbud och trender som Gaves kyrkomän sätter.

Ett stort kopparkar som rymmer två tunnor vatten är monterad på ena gårdsväggen vilket ständigt fylls på av lärlingarna via en trätrappa som löper längs med dess sida. Gårdsplanen är inte täckt med kullersten som gatan utanför, utan är lagd med gamla tjärade bjälkar som håller skorna rena även när det regnat ute. Blomlådorna som hänger på de andra väggarna gör gården levande under den varma perioden av året.

Huset är ett tvåvåningshus med lerväggar och korsvirke och skiljer sig något från den nordmajnjordiska byggstilen. På första våningen finns en sal för hennes hantverk under den kalla tiden på året, samt två förråd och ett kök med avträde med en dörr till tvagningshusen som ligger mot gården. På andra våningen bor Solgava och Gordfric tillsammans med deras tre lärlingar och deras husa, och från fönstergluggarna kan man se ner på både gården och gatan utanför.

I deras sovkammare har de ett väldigt ekskåp som de förvarar allt hår de köper av kunderna. Håret tas hand om med varsamma händer, viras kring en liten trärulle och smörjs med det finaste fettet för att bevara sin glans till det når sin slutdestination i Elcali. Solgavas verksamhet går bra, trots att Gordfric är något motvillig till att agera tanddragare, och de lever gott på silverpenningarna som den ger. Hon har sedan åtta år låtit Gwinns handelshus sköta transporterna till hennes hemby, varifrån håret sedan transporteras till Viranne där det säljs som en exklusiv lyxartikel till troende nidendomsanhängare genom en familjehandel där.

Hos Solgava kan man sälja sitt hår om det är vackert (minst Karisma +1) och långt. Hon kan då betala upp till 80 silverpenningar för två fot hår, något som en vanlig kvinna kan sälja var tredje till femte år. Manshår godtas bara i somliga fall (Karisma +2 eller mer).

Solgava själv är både skicklig och flink med sin sax, och är känd för att kunna sätta upp de mest fantastiska flätverk hos långhåriga. Eftersom flätor är populära hos både viranner och mittländare kan båda ses bland hennes kunder, även om ostrosedsanhängare är sällsynta och få emellan. Gordfric förlorade synen i en envig med en mittländsk gårdskarl han hade råkat i gräl med för ett tiotal år sedan och sedan den dagen spirar hatet hos honom mot dem. Han förbannar sig själv för sin dumhet att dra klinga mot en "vapendyrkare" som han kallar alla med osttronskt blod i sig, och tillåter inga mittländare som inte svurit sig till Gave i hårgården. Han har jagat ut både en och två med tandtången som inte förstått hans ställningstagande, något som liggat till skratt i grannkvarteret. Det finns dock några kunder som Solgava för husefrisdens skull låtsas är gavetroende då hon i grunden är en god och tolerant kvinna och vill hjälpa de som har ett gott hjärta.

Solgava är virann liksom sin make men är född i Majnjord, efter att hennes föräldrar flyttade från Elcali till byn Vita Eresuin i Majnoén där de genom släktingar till Gordfric arrangerade ett tidigt och långväga giftemål med honom. Som tonåring flyttade hon till Bjargwall, sin makes hemstad, och har sedan dess kallat den sitt hem. Deras familj har en stark virannisk tradition, och de talar alla Väströna hemma. De har inga barn, och rykten börjar spridas att Gordfric miste mer än sin syn i envigen med mittländaren.

Berthun Gnage har alltid har ett gott öga till Solgava, och har trots sin roll som storgavlian i staden ofta setts tillsammans med henne. Ofta är hennes man med men inte alltid. Ondskefulla röster säger att de har en kärleksrelation men än har ingen några bevis. Berthun själv hyllar henne för hennes jobb med godtroende nidendomsanhängares hår och flätor och hänvisar ofta till henne när ett gott exempel på en exilvirann skall läggas fram. Gordfric är kluven till storgavlianens välvilja men har inte hört några av de rykten som florerar. Hans magkänsla är dock dålig.

Gordfric spenderar ofta sena kvällar på Gyldenosten, där han dricker och skrävlar. Inte i lika stor utsträckning som Onwy Blooticlian men ändå. Han brukar dock tröttna efter några bägare och brukar vara hemma strax före midnatt. Solgava tycker inte om sin mans sena hemkomster men välkomnar honom ändå till en varm säng.

Solgavas bevittnelse

Efter ett långvarit affärsmöte en kväll i Gwinns handelshus kom Solgava på vägen hem på att hon hade glömt att ta upp en viktig punkt kring de nya transportförhållanden som hennes hårhandel kräver. Hon vände på klacken för att klargöra detta för Gwinn och råkade då komma på ett oplanerat möte mellan Gwinn och smeden Brindhé i hennes handelshus. Från avstånd och bakom några tunnor såg hon hur de hetsigt diskuterade med varandra, och smeden var uppenbart upprörd. Han viftade med armarna och använde ord som Solgava reagerade på. "Tortyr", "död" och "Shurd" var alla ord som gav henne en klump magen och hon blev nervös och skulle till att fly. Hon stötte dock ner en låda med vin vilken gick sönder och spred trasiga lerkrusskärvor och vin över hela gränden. Hon flydde i panik med rädsla av att hon hade blivit sedd, tätt förföljd av några lagerhusarbetare.

Det Solgava bevittnade var Gwinns upprördhet efter att Howe Brindhé på egen hand hade börjat kidnappa dvärgar. Shurdahjón hade diskuterat denna åtgärd men än så länge hade de inte tagit något beslut i frågan eftersom Gwinn var emot att kidnappa dvärgar. Eidel och Howe Brindhé hade då tagit saken i egna händer och tvingade sekten in på deras väg.

Solgava lyckades oskadd att ta sig hem men blev så uppskrämd att hon inte kunde arbeta på flera dagar. Gwinn såg detta och drog sina slutsatser. Handelskvinnan har nu hårsäljerskan under bevakning med hjälp av tre betalda sektmedlemmar som alla arbetar hos olika hantverkare och handelsmän på Hielmsgatan. Hennes tanke är att provocera fram en reaktion hos Solgava och sedan göra processen kort med henne. Solgava har berättat för sin make om vad hon såg och hörde men de två har inte gjort något av det då Gordfric fått för sig att gavlianerna i nidendomskyrkan själva är drakdyrkare bakom sin fasad av att vara kyrkans män.

Äventyrligheter

På sin jakt efter ledtrådar i staden kan rollpersonerna få höra Solgavas berättelse. Antingen från henne själv eller av hennes man Gordfric. Hur rollpersonerna kommer över denna information är upp till spelledaren att bestämma. Kanske råkar de höra Solgavas oro innefrån deras hus när hon diskuterar med sin make när rollpersonerna är på besök för att antingen klippa sig eller låta sig tvagas. Rollpersonerna kan även träffa på Gordfric på Gyldenosten där han har tagit ett stop för mycket och råkar försäga sig.

8. GRIMWARS SMEDJA

Långt från dvärgkvarteren på andra sidan staden har den stormländske Grimwar Vretulfsen låtit uppföra sin smedja och bronsgjuteri. Med hjälp av sina två medhjälpare, dvärgen Gjorda och den late Hrigle skapar de enklare föremål av godkänd kvalité. Normalt är standarden långt under dvärgarnas föremål men eftersom många i staden ser med stor misstanke på dvärgiska föremål har Grimwar tillräckligt med arbete för att få ekonomin att gå runt. Dvärgarna ser inget hot från Grimwars lilla verksamhet men de undrar varför Gjorda vägrar att komma att arbeta för dem. I smedjan arbetar man mest i brons men även i järn och en del andra metaller. Grimwars priser är ganska låga för att vara från en kunnig hantverkare men han anser att han först genom hårt arbete måste skaffa sig ett gott rykte innan han kan börja tjäna de stora pengarna.

Själva smedjan ligger insprängd mellan två andra hus vid det mindre Tupptorget. Huset har en klar stormländsk karaktär och har både drakvingar och syllstockar. På bakgården finns själva smedjan och det är därifrån man kan höra hammarslagen eka. På dörren till huset finns det inget skylt som berättar att huset är en smedja. Istället har Grimwar spikat upp en hammare på dörren och under den hänger en fastspikad bronsdolk. Dessa två föremål var de första som Grimwar tillverkade när han kom till Bjargwall och han har behållit dem för att kunna se hur han utvecklats i sitt hantverk genom åren. På bakgården finns även ett litet uthus som Grimwar har förbjudit alla att besöka. Ett kraftigt lås finns på dörren och uthuset saknar fönster. I uthuset har Grimwar sin mörka hemlighet. Han har nämligen där uppfört sin blotstång med många järnringar. Grimwar som vägrar ge upp sin osthemska tro blotar i uthuset med jämna mellanrum till både Storme och Jorn.

Grimwar Vretulfsen

Grimwar är son till dem kände stormländske bronsgjutaren och smeden Vretulf Gamme. Som alla Vretulfs söner har Grimwar gått i sin faders fotspår och blivit en duktig hantverkare. När Vretulf ville flytta med hela sin familj till nybyggarstaden Stórmvakt (se kampanjen Askhöst) för några år sedan beslutade Grimwar att det var dags att testa sina egna vingar. Grimwar tog farväl av sin fader och sökte lyckan i västerled. Efter en del äventyr hamnade han i Bjargwall där han lät uppföra sin smedja.

I äventyret kan Grimwar fungera som en allierad till rollpersonerna, speciellt till de som kommer från de osthemska länderna. Kan rollpersonerna vinna hans förtroende kan han hjälpa dem med mycket. Grimwar är ständigt i behov av hjälp i sin smedja och kan någon av rollpersonerna smideskonst så är det inte otänkbart att Grimwar anställer denne. Sin blotstång håller han dock hemlig för alla. Bara under mycket speciella förhållanden kommer han att avslöja att han har den.

Gjorda

För länge sedan när Gjorda fortfarande var ung deltog han liksom alla sina bröder i kriget mot trollen i Tvologoya. I ett av dvärgarnas värsta nederlag stupade alla hans bröder och ensam sökte sig Gjorda därefter till

andra brödraskaror. De såg dock med stor misstanke på Gjorda och undrade hur han kunde överleva när alla hans bröder hade stupat. Hade Gjorda fegt lämnat sina bröder åt sitt öde eller kunde han rent av vara en förrädare? En morgon väcktes Gjorda av tio välbeväpnade krigare i full stridsutrustning som under omilda former eskorterade honom till ytan och varnade honom att om han någonsin återvände till Tvologoya skulle de kasta in honom i en logeugn. Förbittrad började Gjorda att vandra genom skogen.

I många dagar vandrade Gjorda utan mat och utan dryck tills han en dag kom fram till en av människornas byar. Han såg där en man som arbetade i en smedja och eftersom kolskyfflande var hans yrke gick han fram till ugnen och började skyffla kol. Smeden tittade förvånat på den lille dvärgen men lät honom hållas. När kvällningen föll gav smeden Gjorda både mat och en ulvpäls som denne kunde sova på. Med tiden utvecklades en vänskap mellan dvärgen och smeden vars namn var Vretulf Gamme. Det var dock smedens son Grimwar som lärde dvärgen människornas språk och blev hans bästa vän. När tiden var inne för Grimwar att lämna familjen följde Gjorda därför med honom och de hamnade till slut i Bjargwall.

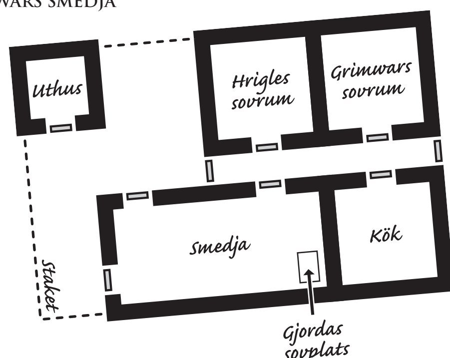
Gjorda är en fåordig buratjadvärg och pratar inte om han inte måste. Han är dock väldigt kontaktsökande och om någon av rollpersonerna skulle hälsa på honom så kommer Gjorda att räkna honom som en vän. Han visar detta genom att vara väldigt tillmötesgående och hjälpande. Till utseendet ser Gjorda ut som en vandrande hårboll med stångflätor. Den enda beklädnaden han behöver är ett höftskynke eftersom han sällan lämnar smedjan och dess värmande eld.

Hrigle

Hrigle är den oäkta sonen till en bulturisk krigare som våldförde sig på en kvinna från Arje. Han växte upp som äldsta barn i en barnskara på tio. Hrigle visste redan från början att han var annorlunda från sina syskon och detta förmörkade hans hjärta. Efter en våldsam diskussion med en av sina bröder dräpte Hrigle denne och flydde till Dranvelte. Där försörjde han sig som stråtrövare och tjuv. En dag överföll hans rövargäng en karavan från osthem men motståndet visade sig vara övermäktigt och Hrigle togs tillfånga. Mannen som höll svärdet mot Hrigles strupe var ingen annan än Grimwar Vretulfsen. Hrigle som var fruktansvärt rädd bönade och bad att han skulle göra vad som helst bara han skonades. Grimwar lovade att skona honom om han lovade att tjänstgöra för honom i tio år. Hrigle antog erbjudandet och har därefter tjänat troget. Hrigle är dock ingen duktig hantverkare och Grimwar undrar om han gjorde rätt när han skonade Hrigle. Fri arbetskraft om än dålig är bättre än ingen arbetskraft resonerar dock Grimwar.



GRIMWARS SMEDJA



Hrigle är när rollpersonerna möter honom tillmötesgående och trevlig. Han försöker vinna deras förtroende och drar sig inte för att svinga en bägare eller två med dem. Vad ingen vet är att Hrigle sedan en tid tillbaka är medlem i Shurdahjón. Hans mörka natur gör honom manipulativ och således en perfekt kandidat för sekten. Om rollpersonerna berättar att de söker efter Ödesrunan kommer Hrigle att sälja ut dem till shurdahjón så fort som möjligt.

Äventyrligheter

Eftersom Hrigle tillhör shurdahjón kan rollpersonerna få ut information om drakdyrkarsekten genom honom. Han kommer dock inte frivilligt att berätta något. Bara om han hotas kommer han att berätta vad han vet. Senare i äventyret kommer Hrigle under påtryckning av sekten att lura med sig Gjorda till tortyrkammaren under smedjan Brindhé och son.

9. VÄRDSHUSET LILLA DRAKEN

På kornbrons södra sida, ett par hus från stadsmuren, ligger det lilla men väl omtalade värdshuset Lilla draken. Inrättningen är populär hos hirdmän och krigare och

besöks ofta av Ibors lärlingar som hirdvaktens mannar och främmande lycksökare. Trots sin klientel har stället lyckats bibehålla en förvånansvärd harmonisk stämning där bråk och stridigheter sällan bryter ut. Detta beror främst på värdshusvärden sägs det och han är aldrig sen att ta åt sig äran för det. Hans namn är Waelcred Ormklyve och är en omsjungen hjälte med osttronskt påbrå. Sitt namn fick han efter att ha klyvt en lindorm itu med ett enda hugg, något han inte heller är sen att berätta om någon frågar. Så fort någon beter sig illa eller provocerande ser han till att snabbt få hjälp för att avlägsna personen i fråga och de flesta gästerna är benägna att hjälpa till.

Värdshusvärdens förkärlek till sagor och skaldekonst går inte att ta miste på och många resande skalder söker sig till Bjargwall får att få spela för Waelcreds gäster. Den dristige och bestämda värdshusvärden ser till att ingen underhållare blir illa behandlad på Lilla draken och fler än en gång har han kastat ut odrägliga gäster på egen hand. Hans respekt vinner man lättast som skald genom att framföra ett storslaget stycke som hyllar det osttronska och ostroseden, vilket är någon han värderar högt och hjärtligt. Gavlianer gör sig icke besvär, även om man någon gång då och då kan se en främling från väst som irrat sig hit. Han serverar dem, men talar inte med dem alls, än mindre tackar för deras besök eller mynt.

Lilla draken är ett litet värdshus med en våning i markplan, som sträcker sig i en L-form och har sin gårdsplan med stall och skjul inhägnad för gäster med riddjur. Värdshuset har två ingångar, en på norrsidan vid gårdens inhägnad som vaktas av en stallpojke och som sover bland djuren och en stor dubbelport som vetter mot söder som är vackert ornamenterad och målad blå. Väggarna är av sten och tjocka vilket håller huset svalt på sommaren och varmt på vintern, taket är lågt och gräsklätt. Tjocka bjälkar håller det uppe på insidan som prytts med allt från vapen och sköldar till ljuskronor, djurskallar och andra troféer. På insidan sprider sig vanligtvis ett varmrött ljus från eldstäderna och väggarnas fyra oljelyktor och nästan alla kvällar kan ett nöjsamt sorl blandat med sång och musik höras ut i gränderna i grannskapet.

Maten är bra och köksmästaren använder sig flitigt av både bär och frukt i maten. Brödet köper han av bagaren på Hielmsgatan och sitt vin av Dowans vinhandel, men han saknar ost av den klass som Gyldenosten har.

Lilla draken tar upp till fyra tjog gäster och har sittplats till hälften av dem och kan inkvartera tre dussin som nattgäster. Avträden finns på gården i ett av de tre skjulen. Oftast är de flesta av rummen uthyrda men i sovsalen finns det oftast plats, speciellt om man har gjort ett gott intryck på Waelcred.

Äventyrligheter

En mängd olika händelser och äventyrligheter kan äga rum på värdshuset Lilla draken. Här följer några förslag.

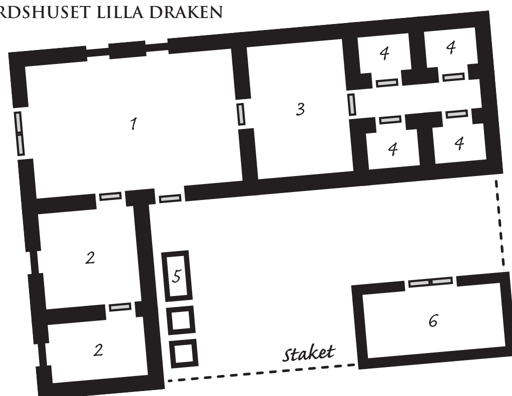
- En kväll dyker den hemlighetsfulle men kände skalden Wergnar Tvennauga upp. Han tar plats på skaldetrappan där spelmännen uppträder och tar fram sin strängluta och stämmer den. En tystnad sprider sig efter att gästerna börjar mumla kring skaldens kommande uppträdande och dennes identitet. Om Wergnar kan följande snappas upp under kvällen;

  - Han sägs vara en av Skwildhugens medlemmar och är en ivrig förespråkare för den gamla ostrosedens traditioner.
  - Wergnars två söner dräptes av pilgrimer från väst, och allt han därefter satt sin tillit till är flowrornas ord.
  - Skalden sägs vara Gandhman och hans sång bär skapelseandarnas kraft i varenda liten ton. Han kan till och med trollbinda storkonungens vitnervävare med sin sång.

  När Wergnar senare på kvällen drar sig tillbaka, efter sitt uppträdande, avslutar han med en så vacker sång - Sagan om Ulpukkas hjärta - att rollpersonerna aldrig någonsin hört något liknande. Tonerna lockar fram sann sorg såväl som äkta barnalikt oskuldsfull glädje, och under framförandet berusas nästan åhörarna. Takten från hans fot i trägolvet liksom pulserar genom deras kroppar och hans röst böjer deras sinnen till texten som ger dem en djupare förståelse för ostroseden och dess vägar. Sången är självklart ett galdrat konststycke framfört av en av Skwildhugens bästa skalder, och upplevelsen blir något de alltid kommer att minnas. De rollpersoner som lyssnar på Wergnars avslutande episka stycke om halvalfiskan får därför 5 extra ÄP vid slutet av äventyret som de får lägga på färdigheten Kulturkännedom (mittland) eller Kulturkännedom (halvalfer) om de önskar. Om spelledaren önskar kan han mycket väl bli en framtida allierad om de delar hans världsåskådning.
- Den gamle hersiren Faorn Vederskall spenderar sitt livs höst på Lilla draken och är sedan flera år stamgäst. Han kan berätta om allsköns fältslag från norr till söder och är lite av en expert på taktik och strategi. Några av hans livs största bedrifter var härledandet av storkonungens Rödfjädrade spjuthird i slaget vid Salteskel i trollkrigen för tolv år sedan. Trots att det var på dranisk mark blev det omtalat för den effektivitet majnjordarna bistod Skegglakes här med. Faorn älskar strategiska spel och spenderar gärna kvällarna med andra gäster som gör likadant. Spel som uppskattas är Trolltass, Torn och broar och Benhög. Även en mindre vadslagning brukar pågå under spelets gång.
- Stallpojken Wiskhel har under lång tid varit utsatt för påtryckningar från Grändulvarna. De vill att han skall låta dem länsa långväga gästers sadelväskor då han vid ett tillfälle spelade tärning och satte sig i penningskuld

till dem. Grändulvarna är inte intresserade av skulden (sex ynka kopparmynt) utan ser det som ytterligare en möjlighet att ta kontrollen över en inrättning de ännu inte styr över. Wiskhel är livrädd för att berätta det för värds-husvärden som han respekterar och dyrkar och dör hellre än att låta grändulvarna ta över Lilla draken. En natt så överfalls pojken i stallet för att "lära sig en läxa"...

VÄRDSHUSET LILLA DRAKEN



1. Dryckeshallen

Här äter och dricker man. Det är en en livlig sal som är fullsatt tills långt efter midnatt. Salen är femton steg på längden och tio på bredden och dess tak hålls uppe med hjälp av fyra väldiga träpelare som ornamenterats i samma stil som porten. Åtta rundbord finns här med plats för fem stora karlar på var och en av dem, en lång dryckesskänk där Waelcreds pigor serverar mat och dryck, två eldstäder vid väggen mot sovsalen i norr och en förhöjning i golvet mot västra väggen där skalder finner plats att framträda. En dörr leder ut till gården på östra väggen.

2. Kök och Waelcreds bostad

Bakom dryckesskänken finns en dörr in till köket och Waelcreds bostad som ligger innanför. Köket har bänkar mot alla väggar som jämt är fyllda med pryttlar, krus, köksredskap och råvaror. I rummets mitt finns en stor eldstad nedsänkt i golvet och två stora grytor hänger över i en metallkonstruktion. I köket finns nästan alltid Waelcreds köksmästare Ogeir från Eldrige. Han växte upp med en stormländsk far men lämnade tidigt sitt hem för att tjäna som kökspojk i en tross tillhörande en salthandlare. Han stannade kvar i Bjargwall efter att han träffade Waelcred som gillade hans matkonster.

I Waelcreds privata kammare släpper han aldrig in någon och dörren är låst med ett mycket välgjort lås (ger -7 på alla försök att låta sig dyrkas upp). I hans kammare finns en väldig säng som han ibland delar med en sköka, en stor låst kista med hans gamla vapen och rustning samt en liten läderpung med 11 guldmynt, 45 silvermynt och en oslipad röd sten (en rubin). Nyckeln till sin kammare och sin kista bär han i sin nyckelknippa.

3. Sovsalen

Till sovsalen kommer man genom dörren mellan de två eldstäderna vilka ger en behaglig värme för att nattgäster som sover där. Tjugotvå bäddar finns i sovsalen som vanligtvis är fylld till hälften vilka oftast är rena och mjuka. De flesta av dem har varma pälsfällar och filtar, men alla har sköna dunkuddar i linne. En sängplats i sovsalen är lite dyrare än vad som är brukligt (priset x1,25) men väl värt det jämfört med många andra.

4. Rummen

Bortanför sovsalen finns fyra rum med totalt fjorton bäddar. De är bättre utrustade än sovsalen och ännu lite dyrare, men då ingår också tvagning i avträdet på gården med varmt vatten och tallbarrssåpa. I varje rum finns vid sidan av sängarna ett litet bord med skålar, krus och bägare, samt en oljelampa av mindre typ. Rummen kan låsas med finurliga lås som är fästa på både insidan och utsidan och dörrarna kan spärras med bjälkar från insidan vid behov. Nycklarna är i koppar och kräver en deposition på 1 silvermynt får att få lånas, annars sitter de på Waelcreds personliga nyckelknippa. De små rummen är kallare än sovsalen men har istället fler och varmare filtar så ingen behöver vara utan. Rummen är förhållandevis dyra (priset x1,5).

5. Avträdet

Ute på gården finns avträdet. Det är det större av de tre skjulen och har plats för två gäster som utför sina behov sittandes. I skjulet finns också en liten tvagningskammare med ett sittkar, vattentunnor och några träpallar.

6. Stallet

Stallet ligger på gårdens ena hörn och är egentligen mer av ett vindskydd med tak snarare än en byggnad. Spiltorna håller totalt åtta riddjur på plats, och har förvaringen av all halm i norra änden. Stallpojken som också arbetar som portdräng är en hanirättling vid namn Wiskhel som har osedvanligt god hand om hästar. Han sover på ett litet loft i stallet under årets alla säsonger. Får han en extra slant för sitt jobb blir han glad och kommer gärna med bud om något skulle hota välgöraren eller dennes häst.

10. GODETORGET

I mitten av Bjargwall ligger Godetorget där handelsstånden står tätt packade mot varandra. Själva torget är delat i en större södra del och en mindre norra del av ån Glittra. På den södra sidan håller hantverkare och gårdfarihandlare till och säljer sina varor från långväga trakter. På norra sidan håller man mest på med försäljning av matvaror, allt från torkat mastomantkött till färska grönsaker. Under dagtid är det stor trängsel mellan människorna och en del dvärgar som gör sina dagliga inköp av färskvaror eller hämtar kallt vatten från någon av brunnarna. Totalt finns det

fyra brunnar utspridda på Godetorget. Nattetid är torget oftast öde och det enda man kan se då är de tomma marknadsstånden.

11. KUNGSBRON

Mitt i Bjargwall över ån Glittra står den ståtliga Kungsbron. Bron är helt byggd i sten och är så bred att fem kraftiga karlar kan gå i bredd över den utan att röra vid varandra. Bron bär tydliga drag av dvärgisk arkitektur men den har också senare blivit förstärkt av människorna i staden. Den som står på bron och tittar åt någon av sidorna kan se ån Glittra slingra sig fram genom staden. Vid stränderna står det ofta barn och fiskar. Med ojämna mellanrum passerar någon båt eller pråm under bron på väg till eller bort från bryggorna vid flyktinglägret.

12. BROTROLLETS LYA

Under Kungsbron mitt i Bjargwall finns ett väl kamouflerat hål som leder ner till delar av den övergivna ruinstaden som ligger under Bjargwall. Märkligt nog har hålet grävts fram av ett ungt brotroll som bosatt sig under bron. Gyllenlock heter brotrollet och hon kom till staden för några år sedan flytandes nedströms på en stock. Gyllenlock hade blivit bortjagad från sin gamla bro av en hop ilskna bybor som inte ville bo granne med ett troll. Turen var dock med Gyllenlock denna natt för hirdmännen som skulle ha stängt båtporten hade tidigt börjat dricka och sedan glömt bort sin uppgift. Först nästa dag kom hirdmännen ihåg att stänga porten men då hade Gyllenlock redan tagit sig in och börjat gräva ingången till sitt nya hem. Med åren har Gyllenlock grävt ut sin lya som nu består av tre rum. Två av rummen ligger vägg i vägg medan man når det tredje via en sex meter lång gång. De uråldriga väggarna har mödosamt frigjorts från lera och bär tecken på att de en gång skapades av människor. Det finns även två små gångar som slutar efter en kort bit eftersom taket har rasat in.

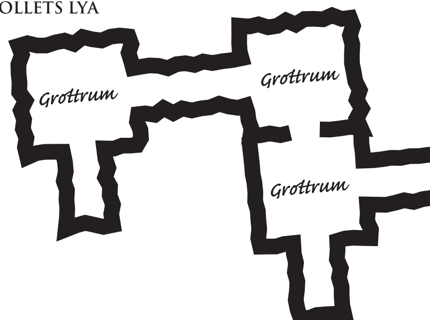
Gyllenlock lämnar inte sin lya dagtid då hon sover men nattetid ger hon sig ut för att fiska. I staden ryktas det därför om en kvinna med gyllene hår som nattetid simmar i ån och försöker locka ner unga män för att dränka dem. Ingen i Bjargwall känner dock till någon yngling som har råkat ut för detta och därför tas ryktet för att vara just ett rykte. Under tider då fisket har varit dåligt måste Gyllenlock ge sig ut i staden för att finna föda. Dessa ovanliga turer är alltid korta och sker alltid en mulen natt. Hennes mål dessa nätter är avskrädeshögar där de letar efter rester från människornas middagsbord.

Om rollpersonerna skulle hitta ner till Gyllenlocks lya kommer hon att bli mycket rädd för dem. Hon tjuter, bönar och ber att rollpersonerna ska skona henne och inte avslöja hennes hem för invånarna i Bjargwall. Gyllenlock älskar nämligt sin lya även om den är fuktig, lerig och luktar illa. Om rollpersonerna lovar att inte avslöja hennes hemlighet har de fått en vän för livet. Skulle rollpersonerna någon gång behöva ett gömställe kommer Gyllenlock med öppna armar välkomna rollpersonerna.

Gyllenlock är ett mycket ovanligt brotroll då hon ser mer ut att vara ett förvuxet barn än ett farligt troll. Hennes gyllene hår tyder på att mänskligt blod rinner i hennes ådror men det är ingenting som hon känner till. Håret är faktiskt så vackert (karisma +2) att det skulle gå att sälja till Solgavas Hårgård för en redig summa pengar. Gyllenlock vill dock helst inte klippa sitt hår men skulle kunna tänka sig att göra det om hon får ett blänkande föremål. Helst av allt skulle hon vilja ha en stor spegel. För att vara ett brotroll är Gyllenlock ovanligt vackert och skulle lätt kunna tas för ett halvtroll av människor. Om någon av rollpersonerna är ett halvtroll kan det hända att en attraktion skulle kunna uppstå. Gyllenlock skulle gärna ta sig en make men är mycket tveksam till att lämna sitt hem.

Om rollpersonerna rotar igenom lyan kan de hitta en samling blänkande föremål som Gyllenlock har samlat på sig. Detta är föremål som stadens befolkning antingen har tappat längs strandkanten eller som fastnat i Gyllenlocks fiskenät. De blänkande föremålen har gemensamt ett värde på 2T20+20 silvermynt.

BROTROLLETS LYA



13. VÄRDSHUSET RYTTARKUNGEN

I centrala delarna av Bjargwall finns värdshuset Ryttarkungen, beläget vid Godetorget och med en vacker utsikt över ån Glittra. Värdshusvärden Golodin Umbric är en före detta bogwarth som efter att han skadats svårt i en ensam strid med åtta troll lämnade orden och flyttade till Bjargwall. Skadan som var ett fruktat klubbslag i nacken har lämnat Golodin stel i kroppen och han måste därför alltid bära ett specialkonstruerat nackskydd eftersom nacken inte är stark nog att hålla upp hans huvud. Skadan har dock inte fått Golodin att tappa sitt goda humör och om någon av pigorna missköter sig har han kraft nog att låta rottingen vina. Ryttarkungen är en samlingsplats för ostrosedens tillbedjare. Här samlas hjältar och krigare från hela staden för att höra varandra skalda om hjältemod och hjärtesorg. Nidendomstroende gör sig icke besvär och brukar om de inte avlägsnar sig kvickt kastas ut med huvudet före. Golodin själv är inte

blyg för att berätta om sina hjältedåd, speciellt envigen med istrollet Hrimöga är ett populärt kväde.

Ryttarkungen är ett värdshus i två våningar. Den nedre består av en stor festsal med tillhörande kök och förråd. Den övre av ett stort antal enkel- och dubbelrum. På baksidan av värdshuset finns ett stall med fem spiltor. Priserna på Ryttarkungen är i högsta laget (1,5 ggr det normala) men det är också ett effektivt sätt att hålla de värsta dräggen borta. En riktig hjälte räds inte för att betala lite extra för att höra de största hjältarna berätta om sina stordåd.

Gwydion Långbåge

Gwydion Långbåge är en av gästerna på Ryttarkungen. Hon är en tystlåten vildmarkskvinna som sitter ensam i ett hörn och dricker mjöd. Hon är mycket fager med sitt långa röda hår med matchande fräknar. De flesta män på Ryttarkungen har någon gång försökt närma sig Gwydion men har alla blivit avvisade. Gwydion är nämligen "sexuellt avvikande" och gillar endast kvinnor. Skulle rollpersonerna behöva en stigfinnare för att exempelvis hitta Phyrnics Rövarkula är Gwydion rätt person för jobbet. Hon är nämligen en av norra Majnjords bästa stigfinnare.

Geest den unge

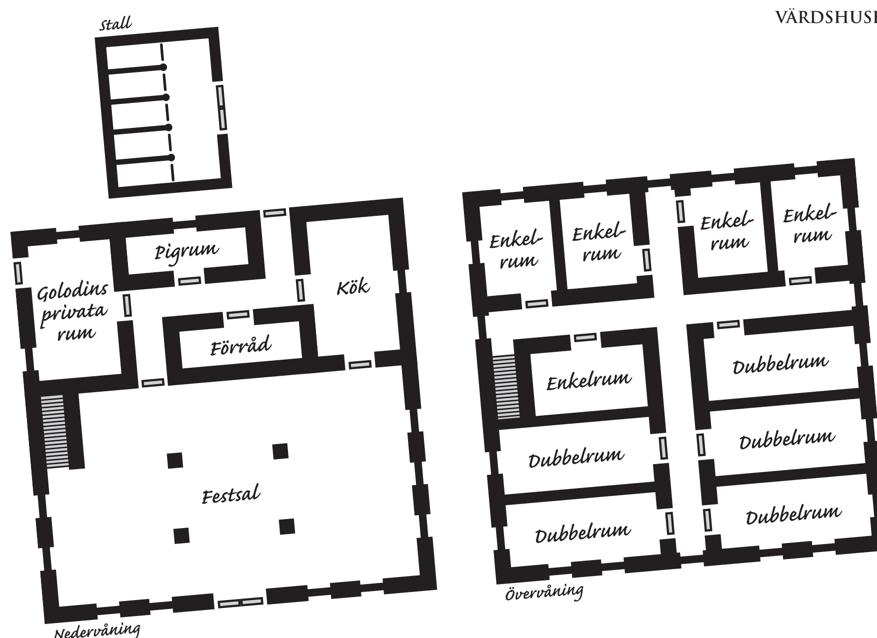
Geest den unge heter en man som man ofta kan se på Ryttarkungen. Inte mycket är känt om Geests ungdom men man vet att han spenderade flera årtionden i Hartgrottorna under Junghart. Det är också där han stötte på ett okänt fenomen som gör att han åldras väldigt sakta. Man vet också att Geest blev förvisad till Hartgrottorna tillsammans med sina bröder av gerbanis prästerskap. Bröderna dog i grottorna och sedan den dagen har Geest hatat stormländerna och gerbanis. Skulle någon av roll-personerna vara stormländare finns det risk att Geest vrede blir så stor att han utmanar denne på duell i vig-hallen. Annars är Geest en lugn och trevlig person och bjuder man honom på något att dricka berättar han gärna om sina äventyr i Hartgrottorna.

Äventyrligheter

En mängd olika händelser och äventyrligheter kan äga rum på ett fint värdshus som Ryttarkungen. Här följer några förslag.

- Det är en sen kväll på Ryttarkungen och rollpersonerna sitter i den stora festsalen och lyssnar skaldernas berättelser om modiga män och hemska illdåd. En något överförfriskad ung man höjer sitt dryckeshorn och utbringar en skål till de hjältar som dräpte draken Lunglogla (något som hände för 100 år sedan) och möts av bifall och hurrarop. Därefter snubblar mannen mellan borden och sätter sig på en ledig stol brevid rollpersonerna. Till en början säger mannen som heter Bronin ingenting men sedan tilltalar han rollpersonerna och undrar om de inte kan bjuda en stackare som blivit rånad av dvärgarna på ett stop mjöd. Om rollpersonerna frågar säger Bronin att han var på ett ärende i Dvärgkvarteren och när han var på väg hem upptäckte han att hans penningpung saknades. Det var dvärgarna som tog den konstaterar Bronin och gör inga ansträngningar för att dölja sin avsky. Efter en stund rumlar Bronin hemåt och om rollpersonerna förföljer honom ser de att han går till Gwinns Handelshus där han tydligen bor. Bronin är medlem i Shurdahjón och har varit ute och druckit med några vänner. Hela kvällen har han pratat illa om dvärgarna

VÄRDSHUSET RYTTARKUNGEN



och berättat hur tjuvaktiga de är. Hela stöldhistorien är dock ett påhitt av Bronin och ett led i Shurdahjóns smutskastningskampanj mot dvärgarna.

- En lätt överfriskad yngling vid namn Jarke sätter sig i närheten av den yngsta manliga rollpersonen och frågar denne om han är en kvinnokarl som har många frillor. Oavsett vad rollpersonen svarar så säger Jarke att rollpersonen inte har mod nog att närma sig den rödhåriga skönheten som sitter i ett hörn i festsalen. Jarke är så säker på saken att han är villig att betala ett silvermynt om rollpersonen kan bevisa sitt mod. Vägrar rollpersonen blir han utskrattad som en feg stackare av både Jarke och av de kringsittande hirdmännen som hört konversationen. Har rollpersonen däremot mod att tilltala den rödhåriga kvinnan som givetvis är Gwydion Långbåge kan denne vinna Jarkes silvermynt. Säger eller gör rollpersonen något som kan uppfattas romantiskt eller sexuellt kommer Gwydion att kasta sitt mjödstop i ansiktet på rollpersonen och därefter lämna rummet. Rollpersonen blir därefter utskrattad för sitt misslyckande men får silvermyntet för att han bevisade sitt mod. Enda sättet för rollpersonen att inte få stopet i ansiktet är att vara hövlig mot Gwydion och inte försöka förföra henne. Vid denna händelseutveckling är Gwydion trevlig och lyssnar uppmärksamt på vad rollpersonen har att säga.
- En kväll när stämningen är hög på Ryttarkungen kommer plötsligt en grupp på fem unga män in i festsalen. Musiken tystnar och förvånade blickar riktas mot gruppen. Det är lydgodens odräglige son Loghun och hans slyngelvänner, hör rollpersonerna någon viska bakom dem. Kanske känner rollpersonerna även igen Wolfhred Brahagast som en av de unga. Den som är bäst klädd av männen (Loghun) ber spelemannen fortsätta spela sin visa och kastar ett silvermynt som landar vid spelemannens fötter. När musiken återupptas sätter sig männen vid ett bord och börjar beställa in stora mängder mjöd. Allt eftersom kvällen fortlider börjar de unga männen bli mer och mer odrägliga. De tafsar på pigorna, är allmänt högljudda och spiller ut hälften av sitt mjöd på golvet. Helt plötsligt får Loghun syn på en av rollpersonerna (en som inte är människa eller den som är fulast/ser konstigast ut). Loghun kommer därefter att börja håna den utvalde med okvädesord som hårboll, långöra, fetknopp, stornäsa, trollyngel, halvblod, klumpfot eller vad som passar bäst. Om rollpersonen på något sätt står upp för sig själv kommer Loghun att attackera denne med sina knytnävar. Bråket (som bör avgöras med knytnävarna) kommer att hålla på tills antingen rollpersonen eller Loghun förlorat 5 kroppspoäng. Därefter bryts striden av en storvuxen man som tar tag i Loghuns nackkrage och slänger ut honom. Loghuns snopna vänner hjälper upp honom och efter ytterligare okvädesord ger sig gruppen iväg till en annan inrättning för att fortsätta sitt drickande. Inga direkta repressalier kommer att drabba rollpersonerna av händelsen men rollpersonen som slogs med Loghun har fått en fiende för livet.
- En av pigorna som arbetar på Ryttarkungen blir förälskad i en av rollpersonerna för det världsvana sätt denne visar upp. Pigan vars namn är Brianwa är 18 år och fortfarande ogift. Brianwa kommer sent en kväll att nästla sig in i rollpersonens rum och naken vänta på denne i hans säng. Om rollpersonen nekar henne sällskap i sängen kommer Brianwa att samla ihop sina kläder och gråtande springa från rummet. Hon kommer därefter inte att synas till på Ryttarkungen. Om rollpersonen däremot delar säng med Brianwa väntar några svettiga timmar. Brianwa kommer tre till fyra veckor senare berätta att hon är gravid och kräver giftermål. Hur detta lustspel slutar får spelledaren bestämma efter egen fatabur.

14. DRÄGGELGRÄND

I en smal gränd inte långt från värdshuset Ryttarkungen ligger Dräggelgränd. Det besynnerliga namnet kommer från att gränden är ett tillhåll för stadens alkoholiserade patrask som bor i enkla träkojor som de uppfört av övergivet material från de finare delarna av staden. Dessa drägg utgör bottenskrapet i staden och få är de som har några ärenden i gränden. Stadsvakten brukade göra räder in i gränden och köra ut invånarna och bränna ner deras små hem men eftersom de alltid återvände gav vakterna till slut upp och lät patrasket hållas. Om rollpersonerna besöker gränden och frågar om någon har sett till Svastikov så kommer en gammal gubbe med grått skägg och flackande blick påstå att han för några veckor sedan såg en dvärg som blev överfallen och bortförd av ett tiotal andra dvärgar. Gubben som heter Gottalfh är villig att visa rollpersonerna platsen för ett silvermynt (priset kan prutas). Betalar rollpersonerna Gottalfh kommer han att föra dem till en annan gränd bakom värdshuset Ryttarkungen och med stora gester berätta om överfallet han såg i gränden. Det finns dock inga bevis att finna i gränden så om Gottalfh talar sanning eller inte är upp till rollpersonerna att avgöra.

Äventyrligheter

Efter rollpersonernas första möte med Gottalfh kommer han att med ojämna mellanrum att söka upp rollpersonerna och påstå att han sett både det ena och det andra. Gottalfh vill dock ha betalt i klingande silvermynt innan han berättar allt vad han sett. Dessa vittnesmål är dock alla falska och Gottalfh gör dem bara för att han ska få råd att supa sig redlöst berusad. Dessa falska vittnesmål kan leda rollpersonerna på fel spår och även få dem att hamna i knipa. Spelledaren kan exempelvis låta Gottalfh peka ut ett hus som han påstår är dvärgkidnapparnas högkvarter. När rollpersonerna sedan stormar in upptäcker de att i huset bor en oskyldig hirdman med sin familj. Förgrymmad över det inträffade försöker hirdmannen med draget vapen köra ut rollpersonerna.

15. KORNBRON

Söder om Asketorget ligger Bjargwalls andra bro över ån Glittra. Även denna bro är byggd i sten men den är betydligt mindre. I folkmun kallas bron för Kornbron eftersom den står i mitten av de fyra Kornbodarna. På stenbron finns det lyftanorningar som används när pråmar med spann-mål förs in. På varje sandbank finns bryggor och stegar utplacerade för att underlätta hanteringen av varorna under skördetiden. Normalt finns det 4 hirdmän på Kornbron för att se till att allt går lugnt till. Även om bron och bryggorna är avsedda för just spannmål används de även flitigt av andra typer av handelsmän, framför allt malm- och järnhandlarna som alla insett bekvämligheten med dem. Det kontinuerliga användandet har dragit till sig alla typer av människor här, inte bara handelsmän utan även arbetssökande daglönare såväl som lycksökare, missdådare och annat patrask.

16. KORNBODARNA

Kornbodarna är ett dussin steg höga, formade som avlånga hönsägg och kan bestigas med fastsurrade stegar vid behov. När de fylls på under sensommaren är det ett surr och tumult som kan rivalisera med vilket torg som helst.

Över kornbodarna basar mjölnarmäster Cercian från Silvtrunder, som också överser vattenkvarnen längre nedströms ån. Cercian är liksom många andra inflyttade viranner förtjusta i Gyldenosten och säljer i hemlighet sitt finaste mjöl till mjödkällarens ägare utan att betala skatt. Detta för att han hoppas på att hans son en dag skall få äkta Ulvenc Östfares dotter Wothild som tack, en ung kvinna han ser som ett osedvanligt gott kap som sin sons gemål.

Problemet är bara att en av fribrytarna, en gammal hirdmannaänka vid namn Brylvha, har sett hur mjölnaren lämnat över sitt mjöl efter att mörkret fallit. Som om inte det var nog är hon hämndlysten efter att ha blivit slagen av kornbrovakterna som lyder under mjölnaren, efter att ha försökt tigga sig till spannmål nog att koka gröt på. Både Ulvenc och Cercian känner till att Brylvha sett dem och de ogillar situationen mycket, men har inte haft en möjlighet at komma åt henne, eftersom otaliga hirdmän i lägret skulle dräpa dem på fläcken innan de skulle lyckas med att komma åt henne. Egentligen vill inte den gamla änkan skada mjölnarmästern eller hans medskyldige, utan vill hellre använda det som ett medel för att få mat eller silver för att dämpa hungern och kunna överleva. Skulle hon tvingas in i en hemsk situation eller om Cercian försöker sig på att döda henne, kommer hon istället nyttja sin information till att krossa de två männen. Hon är gammal och änka, men långt ifrån dum.

17. FRIBRYTARLÄGRET

Bland den stora skaran daglönare som står till gårdshandlarnas och köpmännens förfogande finns idag även en stor ansamling fribrytare som bildat något av ett flyktingläger på norra sandbanken av ån. De är ett huvudbry för lydgoden som ännu inte har en bra plan hur han skall handskas med dem. Fribrytarna är för många för att bara schasas ut och han vill inte nyttja hirdmännens vapenstyrka i syfte att få dem ur staden då det troligtvis bara skulle göra mer skada än gott.

Fribrytarlägret är provisoriskt byggt med allt ifrån drivved från ån, gammalt byggmaterial från lydgodeborgens fot där man för tillfället reser nya försvarsverk och annat man hittat i staden som slängts bort eller lämnats efter. Det är skitigt och luktar både från latriner och av skämd mat, och stackarna som byggt det är smutsiga, svältfödda och svaga. Provisorska eldstäder brinner på nätterna för att hålla dem varma, vilka pyr på morgnarna. Vanliga stadsbor skyr platsen vilket har blivit en oangelägenhet för mjölnarmästern som på daglig basis fyller på och tömmer kornbodarna på spannmål.

Fribrytarna som består av en luggsliten samling draniska hirdmannafamiljer lystrar till Asi Gadbrever, deras disciplinerade ledare som under flera år lett de övriga hirdmännen i strid. De har samlats i Bjargwall av den anledningen att de inte har någon annanstans att ta vägen efter att deras gårdar brändes ner och skövlades av ett större rövarband under rövarhövdingen Phyrnic, och de har blivit behandlade som löskefolk och nidgärningsmän ända sedan den dagen de kom. Detta anser de vara orätt och de har vädjat till både lydgoden och storgavlianen, dock utan att få gehör för sina böner.

Lydgoden Ceol Cadwalla bryr sig föga om stackarna och anser dem inte vara bättre än slödder och missdådare men har förstått att en brysk hantering av dem kan vändas mot honom själv. De är egentligen hårt arbetande gårdsfolk som farit illa och skulle lätt kunna få med sig stadsborna om det ville sig så. Berthun vill däremot hitta en lösning som är bra för alla och har börjat fundera på att med bud kalla på mathjälp från någon av de närliggande städerna för att värva dem till hans kyrka. Problemet är att de är över tio tjog alla inräknade, vilket är på tok för många för att han effektivt skall kunna hålla dem kvar under sin mantel på sikt.

Asi kräver egentligen bara en sak och det är att lydgoden tar sitt ansvar och infångar de skyldiga så att fribrytarna kan återvända till sina hem och bygga upp dem igen. Stämningen bland fribrytarna är uppgiven och utmattad och de är alla undernärda då de inte någon fått tillräckligt med mat sedan de kom för snart två veckor sedan. Flera av dem har infångats för stöld och några av dem har pryglats offentligt för att avskräcka de övriga, och detta är något som Asi håller på att förlora kontrollen över. Asi har försökt tala dem till rätta men till ingen nytta. De hungrar och steget till att stjäla är då inte långt. Till och med Sang Bardhor har förökt att hålla dem tillbaka och vore det inte för honom och hans tal om ett bättre efterliv med Gave skulle kanske alla av dem bli tju-

var och missdådare. Än så länge har Asi inte ens fått träffa Cadwalla och det börjar spridas rykten att lydgoden är rädd för karln. Fribrytarna har börjat lära känna folk i staden och stadsborna börjar ändra attityd så smått.

Shurdahjón har snabbt fått upp ögonen för fribrytarlägret och två av deras utsända, bröderna Hescna och Fingolne, har lyckats infiltrera lägret och börjat övertala fem unga vilsna män att bli en del av deras skara. De har till en början inte berättat något om deras riktiga mål och riter men har lovat dem möjligheter att bli stadsbor, respekterade av gavlianer och lairder såväl som lydgoden själv. Pojkarna har förlorat sina familjer och är allmänt djupt sorg- och hatfyllda, något som Shurdahjón har sett till att utnyttja. Ingen annan i flyktinglägret känner till något men rykten om hemliga brödraskap cirkulerar i vissa kretsar.

Äventyrligheter

Fribrytarlägret är en plats som rollpersonerna troligast förr eller senare kommer att besöka. Det finns många konflikter i lägret och det är lätta hänt att rollpersonerna dras in i dem. Dessutom är Shurdhjón närvarande i lägret och det kan leda till en konfrontation.

- Shurdahjóns medlemmar i Fribrytarlägret är Hescna och Fingolne. Under sig har de fem nyrekryterade medlemmar från lägret vid namn Badwyn, Carrick, Emon, Ribald och Vyrne. Tillsammans med Howe Brindhé kommer dessa sju att börja kidnappa dvärgar. Från början kidnappade Howe, Hescna och Fingolne dvärgarna själva men de insåg att de skulle behöva förstärkning, nyrekryteringarna var perfekt för det. Det finns många sätt för rollpersonerna att träffa på denna grupp. De skulle exempelvis kunna agera vakter åt dvärgar som blir överfallna av gruppen eller så kan de själva försöka infiltrera Shurdahjón genom Fribrytarlägret. De fem nyrekryterna vet inte så mycket om Shurdahjón men de vet att smedjan Brindhé och son är ett av deras tillhåll.
- Rollpersonerna kan dras in i den sjudande konflikten mellan Asi och lydgoden. Beroende på vilken sida som rollpersonerna hamnar på kan de antingen försöka hjälpa fribrytarna eller vara de som trycker ner dem. Kanske kan rollpersonerna agera en neutral mellanhand mellan Asi och lydgoden.
- Rollpersonerna blir kontaktade av Brylvha som söker beskydd från dulgadråpare skickade av Cercian eller Ulvenc. Hon kan inte betala mycket men kan berätta för dem den hemlighet hon vet.
- Cercian och Ulvenc kontaktar rollpersonerna i tron om att någon av dem är dulgadråpare (sker med fördel efter episod 7, att förneka den endes lära). De båda männen vill bli av med en hirdmannaänka som kallas Brylvha. De båda männen är villiga att betala 100 silvermynt för besväret.

18. Asketorget

Nedanför lydgodens borg ligger Bjargwalls kanske finaste torg, Asketorget. Marken är här lagd med kullersten och omringas av många praktfulla byggnader. Torget är annars inte så märkvärdigt om det inte vore för det stora träpodiet som uppförts i mitten av torget. Här brukar lydgodens budbärare kungöra lydgodens och konungens befallningar. Även vanligt folk brukar ta chansen att tala till den stora folkmassan som passerar här dagligen fast det egentligen är förbjudet. Ett av podiets mer uppseendeväckande användningsområden är de offentliga avrättningarna som hålls här en gång i månaden. Missdådare leds ner från borgen till den väntande stupemannen. Folket brukar förväntansfullt följa skådespelet som alltid avslutas med att huvud och kropp skiljs åt av stupemannens tunga yxa.

19. Brahagast Järnhandel

I ett hus strax söder om dvärgkvarteren ligger Brahagast Järnhandel, en liten handelsbod där man kan köpa järnvaror av ypperlig dvärgisk kvalité (dock inte mästersmiden). Varorna är främst verktyg av olika slag som hammare, yxor, tänger, spadar och spett men det finns också andra varor som knivar, spik, krokar och olika lås. Handelsboden ägs av Wolfhred Brahagast som bara säljer dvärgiska varor. Hur Wolfhred har lyckats övertala dvärgarna att sälja varor direkt till honom är ett mysterium och de flesta handelmän i Bjargwall är mycket avundsjuka på honom. Wolfhred själv verkar dock ta sin affärsverksamhet med en klackspark. Handelsboden öppnar sent och stänger tidigt och istället för att tjäna pengar kan man se Wolfhred på stadens tavernor där han gärna dricker en bägare eller två. Om rollpersonerna besöker Brahagast Järnhandel möts de av Wolfhred som visar runt bland sina varor. Han pratar gärna om den dvärgiska kvalitén som varorna har och som ingen människa kan komma i närheten av men han lyssnar också uppmärksamt på vad rollpersonerna har att säga. Varorna i handelsboden kostar 1,5 ggr det normala men det är det helt klart värt.

Wolfhreds hemlighet

Wolfhreds stora hemlighet är att han är medlem i Raudvördur. Det är detta hemliga sällskap som byggt upp handelsboden och förser Wolfhred med varor. Handelsboden är dock bara en täckmantel för Wolfhred så att hans liv inte ska väcka misstankar. Wolfhred gillar egentligen inte att behöva arbeta i boden utan vill helst vara bland vanligt folk på värdshus och mjödkällare där han kan göra sin egentliga uppgift vilket är att spionera på folk. Läs mer om Wolfhred under fraktion Raudvördur.

Äventyrligheter

Brahagast Järnhandel har en mindre roll att spela i detta äventyr. Det är här rollpersonerna främst kan finna Wolfhred och hans nära kontakt med dvärgarna bör

också rikta misstankar mot honom. Wolfhred kommer dock att vara oförstående till alla konstiga påståenden om honom. Allt han vill göra är att driva sin verksamhet i lugn och ro utan att bli indragen i tråkigheter påstår han.

20. NIDENDOMSKYRKAN

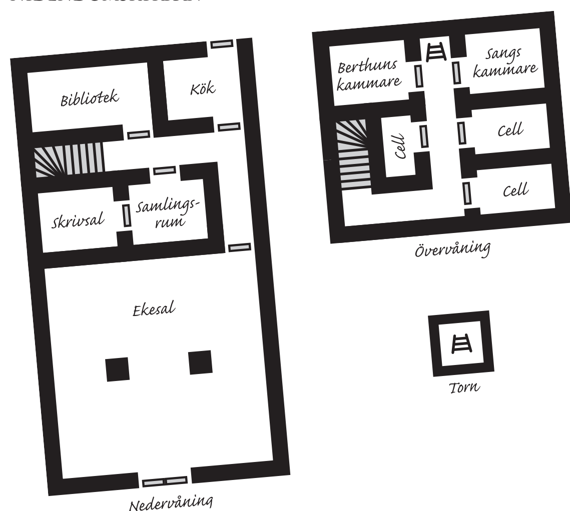
Mitt emot mjödkällaren Gyldenosten, på andra sidan Asketorget, ligger den nidendomska kyrkan med sina stenväggar och sitt röda tegeltak. Vissa säger att taket är importerat ända från Bysente och att färgen symboliserar det blod som Gave spillde för demonen Simurgs svärd. Andra tittar med förakt på byggnaden som de anser vara ett vedervärdigt skrytbygge. Själva kyrkan byggdes av Bretwalda Gatlafloc, en änkefru som efter sin makes död konverterade till nidendomen. Bretwalda spenderade hela sitt rika arv på bygget, detta gjorde hennes barn arvslösa men renderade i att hon själv begravdes på den finaste altarplatsen under eken i kyrkan.

När man kommer innanför kyrkans portar möts man av en förunderlig syn. Salen som öppnar sig framför en har högt till tak och i den bortre änden finns en gigantisk ek skulpterad ur väggen. Ekens grenar hänger långt ut över salen och bladen som är av trä har omsorgsfullt hängts fast på grenarna. På den vänstra väggen finns förutom några små fönsterluckor högst upp en gigantisk målning av Gave. Guden är fastspikad på en ek och demonen Simurg står dräggande framför honom med sin brinnande klinga. Den högra väggen är likadan som den vänstra men här föreställer målningen Siro Werte som håller i en blodig yxa och en uppslagen bok. Runt omkring honom har de första gavlianerna samlats och de tittar föraktfullt på den jätte som Werte dräpt. Taket hålls upp av två stenpelare och mellan bänkraderna är det gott om plats.

I bortre änden av salen kan man också finna en dörr som leder in till nidendomens privata gemak. På den nedre av gemakets två våningar finns ett bibliotek, en skrivsal, ett kök och ett samlingrum. På den övre finner man sovceller och storgavlianens privata kammare. Dessa rum är inte till för allmänheten utan man måste ha storgavlianens tillåtelse för att besöka dem.

En normal dag har kyrkan under vilken given tid som helst mellan fem och tio besökare. Vid mässor och högtider uppåt en hundra. Nidendomarna är inte så många i staden men de är en växande skara och varje nytillkommen medlem ses som en förlorad broder eller syster som äntligen har hittat hem.

NIDENDOMSKYRKAN



Gavlianer i Nidendomskyrkan

Det är många gavlianer som bor i kyrkan. Här kommer en kortare presentation av de viktigaste.

- Storgavlianen Berthun Gnage. En man från enkla förhållanden som har kämpat sig upp till rangen som storgavlian i Bjargwall. Med en tunga av silver predikar Berthun Gaves ord och varje vecka konverterar han nya medlemmar till sin kyrka. Berthun är i en nedtystad konflikt med Sang Bardhor som han ser som en charlatan som inte förtjänar den status han har fått av Miger Ovus.
- I en av sovcellerna huserar Sang Bardhor och hans privata livtjänare. Sang förstår inte riktigt varför Berthun hatar honom och har flera gånger när de grälat varit nära att klippa till storgavlianen. Sang har dock alltid lyckats kontrollera sina känslor och hoppas att en dag kunna visa för Berthun att han värdig den helgonförklaring som Miger Ovus förlänat honom.
- Altarfader Onwy Blooticlian. Onwy var en gång en stor man men är nu skuggan av sitt forna jag. Han påstår att han inte kan få någon sömn eftersom han varje natt rids av maror. Eftersom ingen tror på honom har han börjat dricka och skrävla. En uppenbar pinsamhet för Nidendomen men Berthun har inte hjärta att kasta ut den gamle mannen.
- Förutom dessa bor ett tiotal andra gavlianer i kyrkan. Dessa delar fyra och fyra sovceller med varandra och förutom deras kyrkliga uppgifter hjälper de lydgoden Ceol Cadwalla och hans administration. Goda räkenskaper och bildade åsikter är något som Ceol uppskattar. Man kan därför ofta se dessa gavlianer ila över Asketorget mellan den nidendomska kyrkan och lydgodens borg.

Äventyrligheter

Eftersom kyrkan är en samlingsplats för nidendomstroende i staden är det ett utmärkt ställe att söka kontakt med dessa. Här kan rollpersonerna om de sköter sina kort rätt skapa kontakter och vänner bara de visar att de tror på den Ende. Dock kan vreden bli stor om det visar sig att rollpersonerna spelar falskt så det gäller att de passar sig.

21. SKOMAKAREN WENDL

Wendl är en gammal och blind man som länge levt som skomakare i staden och det är dit man går ifall man vill ha det bekvämt om sina fötter, vare sig det gäller vildmarksutflykter eller att se fin ut inför en festlighet. Det sägs till och med att han gör de vackraste och mest slitstarka skorna och stövlarna i hela Mittland. Däremot är det endast invånarna i Bjargwall som hävdar detta och det må vara något av en överdrift, men inte långt ifrån sanning.

Äventyrligheter

Om rollpersonerna av någon anledning skulle stöta på skomakaren kommer han, om de verkar tillförlitliga, be dem om hjälp. Han har nämligen tappat bort hans viktigaste verktyg - en silvernål som han fått som gåva av en dvärg för mer än ett mannaminne sedan. Nålen gör det möjligt för Wendl att skapa de mest fantastiska skor och stövlar, men även andra klädesplagg om han skulle vilja det. Wendl är så desperat att få tag på nålen att han erbjuder dem de finaste hantverken han har om de finner nålen åt honom. Han har tre par skor och två par läderstövlar som han lovar rollpersonerna är av högsta kvalité. Dessa ger +3 till färdigheter och situationsslag i sociala och karismatiska sammanhäng där skorna tydligt syns samt ger +1 i förflyttning.

Som man kanske kan förstå är en nål inte så lätt att hitta, speciellt inte när gamle Wendl själv inte vet vart den kan ha tagit vägen. Men det rollpersonerna inte vet är att Wendls unga hjälpreda Brande har stulit silvernålen. Brande kommer se väldigt orolig ut när Wendl frågar rollpersonerna om hjälp och kommer svettas väldigt kraftigt samt stamma och vara allmänt nervös om man frågar honom eller talar i hans närhet om silvernålen.

22. RÅDHUSET

Bjargwalls rådhus hittar man vid Asketorget inte långt från nidendomskyrkan. Huset är i ren mittländsk stil men betydligt större. I det imponerande trätornen som huset försetts med finns en ringklocka modell större. Tre långsamma ringningar i klockan betyder att rådhuset är öppet för besök, sex långsamma ringningar betyder att lydgoden har något att förkunna på Asketorget och många snabba ringningar betyder att en fara hotar staden och att alla män ska skynda sig till murarna med sina vapen. Till rådhuset kommer folk som vill betala sina skulder (skatter till staden), vill ha tillstånd för att starta en ny affärsverksamhet, lösa tvister som uppstått mellan olika parter och de som vill få ett skrivet tillstånd att besöka Gereborg för att träffa lydgoden Ceol Cadwalla. I rådhuset regerar lagman Theodidrik Affeljärn som spenderar ungefär hälften av sin tid i denna byggnad. Till sin hjälp har Theodidrik fem administratörer som tar hand om det mesta av arbetet. Theodidrik själv engagerar sig bara i större tvister och i de som söker tillstånd att besöka Gereborg. Till rådhuset kan rollpersonerna gå med alla sina ärenden som rör administrationen i Bjargwall. De kan framföra klagomål, lägga ett förslag som kan förbättra staden eller bara söka ett tillstånd. Om rollpersonerna söker ett tillstånd för att besöka Gereborg kommer de att hänvisas till Theodidrik. För att få tillståndet av Theodidrik måste rollpersonerna ha ett riktigt bra ärende som bara kan lösas av lydgoden själv.

23. MJÖDKÄLLAREN GYLDENOSTEN

Den anrika mjödkällaren var en av de första gästgiverierna som byggdes när bosättningen grundades och befästes. Gyldenostens källarvalv höggs ut i godestenens fot och skulle från början tjäna som dryckeslager för den dåvarande herren av staden, bogdwunen Bjargu Kuorlinja. Snabbt blev platsen utanför ett populärt tillhåll för skalder och budbärare, vilket på ett naturligt vis drog till sig folk som törstade efter nyheter och sånger från kungarikets södra delar. Herremannen förstod snabbt att ta vara på folks lustar att mötas och avnjuta dryckeshorn ihop och bjöd in stadens bästa bryggmästare till att öppna en dryckeshall i valven innanför. Bryggmästaren, vars namn idag är förlorat i tidens dimmor sades sälja det godaste brödet och den krämigaste osten i hela kungariket, vilket sedermera ledde till mjödkällarens namn.

Bjarklippan, den bergsklippa som skjuter upp ur det kulliga landskapet och som krönts med lydgodens borg, är en femton famnar hög klippa vars topp man kan nå genom tre uthuggna trappor, varav en löper över Gyldenostens ingång och tambur. Trapporna passerar varsitt vakthus som ständigt är bemannat av Eadrics mannar, vilket garanterar lydgoden lugn och ro även under orostider. Utanför Gyldenosten och nedanför Godeklippan breder det lilla Asketorget ut sig. I äldre dagar var det en plats där kolare och timmermän gjorde affärer och då järn- och malmhandeln alltid varit lukrativ handel här blev det välbesökt vilket i sin tur garanterade en full beläggning i mjödkällarens sovsalar.

Själva inrättningen består av en huvudsal vars låga tak hålls uppe med två väldiga stenpelare. Pelarna sägs vara uthuggna av dvärgarna och att de inte är gjorda av mittländska stenhuggare står självklart även för den okunnige. Huvudsalen nås genom en tambur som består av fem steglånga trappsteg som sluttar uppåt. Trots detta har mjödkällaren kallats 'källare' fastän den ligger högre placerad än torget utanför. Innanför huvudsalen ligger fyra salar som endast kan nås från huvudsalen och som alla fyller sin specifika funktion. De två minsta fungerar som sovsalar, en är förråd och dryckeskällare än idag, och en sal är ett kombinerat kök och hem för den nuvarande ägarens familj, den före detta framstående salthandlaren Ulvenc Östfare från Saldimargadh.

I mjödkällaren arbetar Ulvencs hustru, tre döttrar och två söner med bespisning och servering, och man har stadens stupeman som portvakt och som fastboende gäst i den stora sovsalen. Tre gårdsdrängar hjälper till med

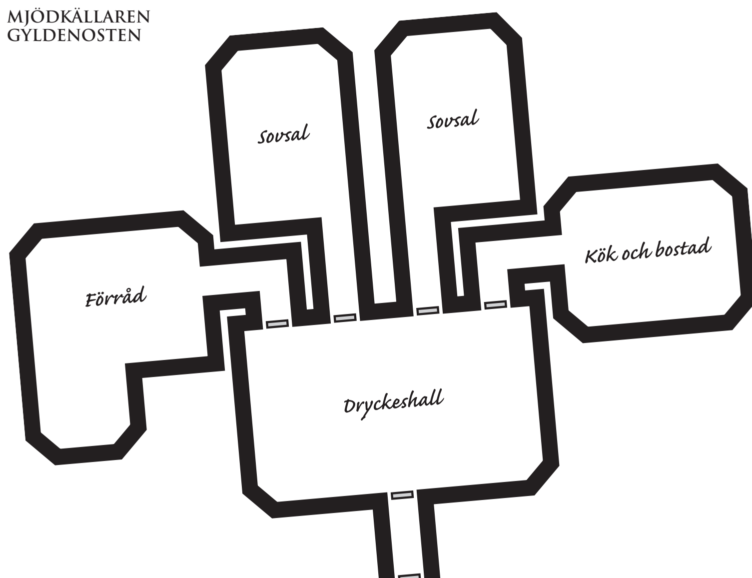
driften, men bor inte i familjens kammare. Totalt kan Gyldenosten ta hand om strax under tvåhundra gäster med måttligt service, och har bäddar för ett tjugotal i de två sovsalarna. En vanlig natt brukar två dussin gäster hålla igång i huvudsalen tillsammans med en skald eller spelman, medan det kan vara helt fullsatt under en högtid. Mestadels håller nidendomsanhängare till här och ordalagen kring den gamla ostrosedens lära och deras följeslagare kan ofta bli hårda och hetsande.

I övrigt är Gyldenosten en fräsch och ren mjödkällare. Sängarna är loppfria och maten bra, och deras bröd och ost är fortfarande mycket uppskattade. Rök från köket leds upp i sinnrika klippgångar i taket, liksom matrester och annat skräp leds bort med rinnande vatten längs med särskilda kanaler där golv möter väggar. Oavsett vad man tycker om mjödkällaren är alla rörande överens om att det säkerligen är dvärgar som en gång i tiden ansvarat för dess konstruktion.

Stamgäster

På Gyldenosten finns det många stamgäster som rollpersonerna kan träffa. Här presenteras de intressantaste.

- Den rika hästhandlaren Gurdas från byn Gondwyn tre dagsmarscher nordost om Angarboda är ofta på besök här. Han är en ostrosedföljande hanir som trots sin tro håller sig väl med både gavlianer och osttroner. Han är rik som ett troll och få känner hästar som han gör. Det sägs till och med att han handlat med arker tidigare och att han varken räds troll eller bestar. Gurdas är snarstucken och stolt, och hamnade i bråk med hästhandlaren Logwinn för tre vintrar sedan efter att den gladlynte Logwinn hann före Gurdas med hästförsäljningen på vårmarknaden. Sedan dess har han gjort vad han kan för att förstöra för denne och dennes affärer, och har till och med vid ett tillfälle förgiftat Logwinns brunn för att sabotera dennes hästuppfödning. Han har nyligen fått tag på Draugbär från vildmännen i skogarna i norr, vilket är en giftig typ av bär som lämnar offret i ett dödsliknande tillstånd. Gurdas tänker göda Logwinns hästar med dem när denne minst anar det.
- De tre fruktade hirdmannabröderna från Runvjiik vid namn Viraja, Keirwoun och Jervetand brukar hålla till framför eldstaden och tala om gamla stridsminnen ihop. De var en gång theger och var några bland de få som överlevde blodståget till Arje och Drakskogen, något som de aldrig längre pratar om. Efter att de kom hem och inte längre var välkomna av sina nära och kära återvände de österut. Det sägs de tillsammans har ingått ett blodslöfte med en av majnjords gamla naturväsen. Om de fick svar spekuleras det i fortfarande för de syns aldrig längre på Berthuns mässor men påstår sig fortfarande tro på den ende guden. Bröderna har själva fått se skillnaden mellan vanliga klingor och dvärgsmidda i strid, och anser att dvärgarna är snåla och giriga som inte vill dela med sig av sitt hantverk. De har lite till övers för dvärgar och drar sig inte för att spotta på deras namn om tillfälle ges.
- Wolfhred Brahagast är en annan handelsman som ofta syns här och en viktig länk till dvärgarna. Som en sann osttron är han ofta hånad för att inte följa Gaves lära, men lismas ändå för då han anses vara en god dvärgkännare med ansenliga kontakter bland dvärghantverkarna.
- Man kan se skalden Vishur Glittrefhana här som trots bespottan för sin uttalade tillit till Tanhja kommer hit för att spela. Hans framträdanden ger honom en god inkomst, och han sväljer sin stolthet för att underhålla för silver. Vad få vet är att han tillhör Yggväktarna och låter skådespelet kring hans uppträdanden bli hans fasad av att han är en obetydlig figur. Hans verkliga uppdrag är långt mycket viktigare än så och för honom är allt hån endast en prövning. Trots detta är hans sånger vida uppskattade och till och med gavlianerna hyllar hans utomordentligt vackra sångröst. Vid hans sida kan man ofta se landstrykerskan Whynna 'Rävhonan' som helst håller till i stadens mindre upplysta kvarter.
- Onwy Blooticlian är en ensam altarfader som allt för ofta slutar med att lämna gästgiveriet på egen hand. Hans vänner verkar vara fåtaliga och de främlingar han möter tröttnar fort på att höra om hur hans rids av maror varevig natt. Ibland när han fått för mycket mjöd kan han tappa humöret och mumla på om ondskefulla kulter och hemska drakar, något som för de flesta



känns fel och obekvämt eftersom han är en av Berthuns närmaste män.

- I mjödkällarens ena hörn, vanligtvis det vänstra närmast ingången, brukar ett större sällskap med skräniga och högljudda gårdsherrar hålla sig. De tillhör den lilla gruppen rikare lantbrukare och boskapsuppfödare som lever utanför staden och ses som lite grövre och mindre finkänsliga än stadens egna invånare. De består av ett tiotal till tjugotal med tjänstehjon och hustrur inkluderat och spenderar en hel del silver på Gyldenosten efter marknader och försäljning. Man låter dem därför hållas trots att de utgör en mindre angenäm grupp gäster. Gårdsfolket, som de kallas av värden, har dessutom ett spirande hat mot dvärgar på grund av handelskvinnan Gwinns ryktesspridning. De handlar fler gånger i veckan med henne och tycker att hon är en sympatiskt affärskontakt och ställer sig på hennes sida om det skulle bli stökigt. Gwinn kommer sällan hit själv men på torgen och på övriga platser i staden kan de ofta ses med henne eller hennes följe. Dyker dvärgar upp börjar de kasta glåpord omkring sig men kan övergå i handgemäng om de provoceras. De är dock inte särskilt blodtörstiga, och flyr när vapen dras.

Äventyrligheter

Blandningen av högljudda gavlianer och mindre troende mittländare i en dvärgbyggd bergasalsinrättning kan vända på steken. Gyldenosten är ett utmärkt ställe att umgås mellan olika yrkesgrupper och sociala statusskikt och även om inte ens hälften av allt som sägs är sant så betyder det inte att det inte diskuteras en hel del av intresse för de nyfikna. Majnjord är ett rike i gungning och spänningarna mellan olika grupper visar sig gärna i smältdeglar som mjödhallen.

24. GEREBORG

Högst upp på Bjarklippan ligger lydgoden Ceol Cadwallas fästning Gereborg (Spjutborgen). Om namnet kommer från att det alltid har funnits många spjutbeväpnade krigare i borgen eller för att borgen likt en spjutspets skjuter upp ur marken tvistar de lärda. Bjarklippan har i alla fall mödosamt slipats och omformats så att dess väggar är släta och branta. Det enda sättet att ta sig upp till borgen är att använda sig av någon av de tre uthuggna trapporna som likt tre ormar slingrar sig uppåt. Ungefär halvvägs upp på klippan passerar de tre trapporna var sitt vakthus där allvarliga hirdmän kontrollerar alla som passerar. Endast folk med antingen Cadwallas sigill eller de med skrivet tillstånd från stadens lagman Theodidrik Affeljärn *göre sig besväret* att klättra uppför trapporna. Även om man har sigillet eller skrivet tillstånd kan det vara besvärligt att ta sig förbi vakthusen eftersom vakterna är mycket misstänksamma mot ansikten de inte känner igen.

Själva Gereborg är en barfredsborg, det vill säga en borg som bara består av själva kärntornet. Man skulle kunna säga att högst upp på Bjarklippan står ett fem våningar högt torn. Från borgens högsta punkt till foten av Bjarklippan är det hela femtio meter. Lydgoden kan således sova lugnt eftersom ingen, så vitt man vet, har lyckats ta sig in i borgen oanmäld. Gereborgs väggar är av grå sandsten och mycket tjocka. Sandsten är visserligen inte lika hårt som granit men eftersom det inte finns plats för murbräckor på Godeklippan duger sandsten gott och väl. Dvärgarna i staden fnyser dock åt detta "fuskbygge" och skrattar gott över människornas mödolösa byggarkonst.

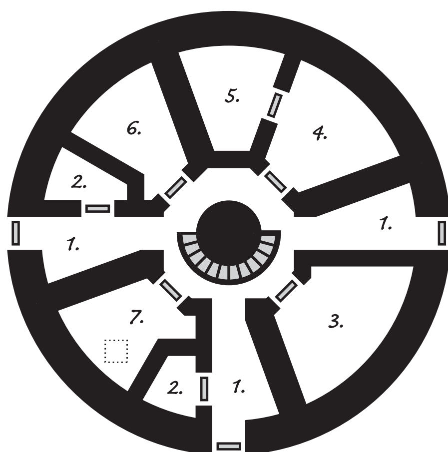
Gereborg är uppbyggd i fem bastanta våningar. Var och en av våningarna används till ett särskilt användningsområde och de som arbetar i borgen rör sig sällan högre upp i borgen än till sin våning. Detta gäller inte hirdhersiren Eadric Wijkbryte som rör sig i borgen som han vill.

Första våningen (vakternas våning)
Den nedersta våningen i Gereborg används av Eadric Wijkbryte och hans många hirdmän. De ansvarar för säkerheten i borgen och ser till att ingen ovälkommen tar sig in. Förutom Eadrics privata boningsrum finns även ett logement och en fängelsecell på detta plan. Hirdvakterna är sällan färre än 12 till antalet och de har vissa vaktrutter de patrullerar från nedersta våningen ända upp till taket.

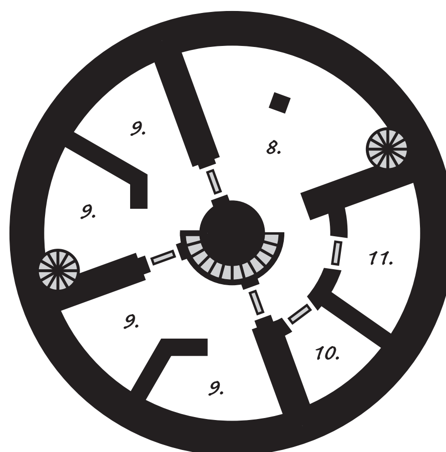
Andra våningen (administrationens våning)
För att effektivt kunna administrera Bjargwall har lydgoden avlåtit en hel våning för ändamålet. Administrationen leds av Theodidrik Affeljärn och består mest av människor från den nidendomska kyrkan eftersom dessa kan läsa, skriva och räkna. Dagtid kan upp till ett dussin administratörer finnas på denna våning medan den nattetid oftast står tom. Det är dock inte ovanligt att Theodidrik låter flitens lykta lysa långt in på natten.

Tredje våningen (festvåningen)
På Gereborgs tredje våning finns den stora gillessalen. Det är här Ceol Cadwallas familj och gäster äter sina måltider. Nästan varje kväll hålls det gille i salen och lydgoden låter sig roas kungligt av de skaldemän, gycklare och underhållare som har bjudits in. Normalt arbetar ett tiotal tjänstehjon i gillessalen och i det anslutna köket.

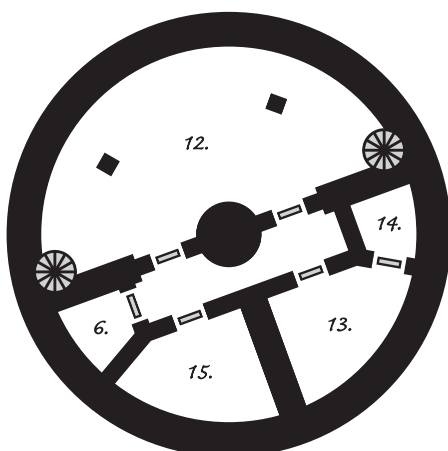
Fjärde våningen (gästvåningen)
Denna våning används som gästvåning för lydgodens många gäster. Förutom de fem gästrummen som är rikt utsmyckade finns här även en pigkammare och ett mindre badrum. Antalet gäster i borgen varierar från tid till tid men 1T10-1 gäster är det normala.



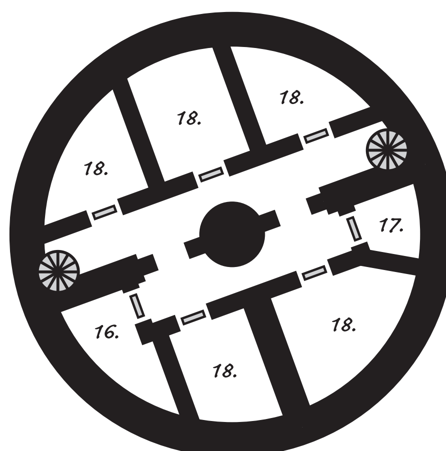
Första våningen



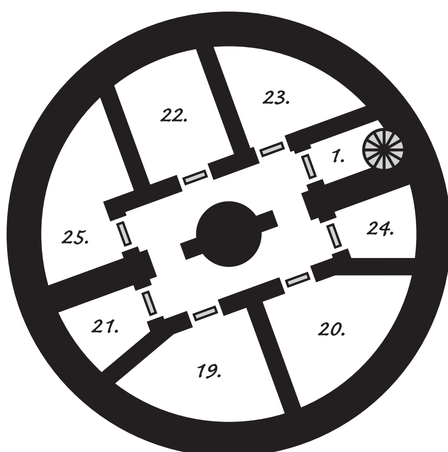
Andra våningen



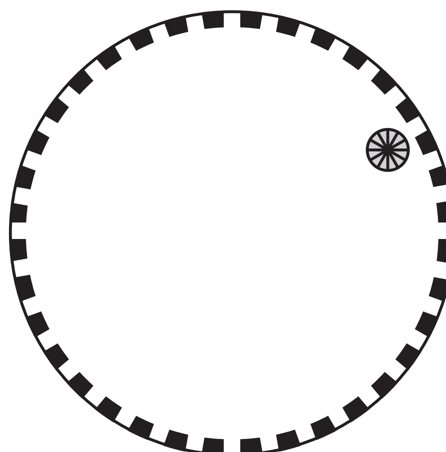
Tredje våningen



Fjärde våningen



Femte våningen


Tak

1. Vaktrum
2. Vapenförråd
3. Vaktförläggning
4. Rastrum
5. Fängelse
6. Förråd
7. Eadrics rum
8. Välkomsthall
9. Administrationslokal
10. Akriv
11. Theodidriks kontor
12. Gillesal
13. Kök
14. Skafferi
15. Tjänarnas rum
16. Pigrum
17. Badrum
18. Gästrum
19. Lydgodens sovrum
20. Lydgodens kontor
21. Barnens sovrum
22. Loghuns sovrum
23. Bibliotek
24. Studierum
25. Troférum

Femte våningen (lydgodens privata våning)
Den översta våningen i Gereborg är familjen Cadwallas privata våning. Här finns tre sovrum, ett bibliotek, en studiekammare och ett troférum. En hirdman finns alltid på vakt vid trappan och ser till att ingen utom familjen och vissa tjänstehjon vistas på våningen.

Den hemliga luckan
Vad ingen i Gereborg vet är att i Eadric Wijkbrytes privata rum finns en hemlig lucka. Den är så väl maskerad i golvet att inte ens Eadric vet om dess existens. För att hitta luckan måste man lyckas med ett extremt svårt (-10) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Att luckan är så svår att hitta tyder på att den en gång i tiden måste ha tillverkats av dvärgar. Nedanför luckan finns en spiraltrappa som leder ner till Lindormsgrottorna. Det är troligast inte så stor chans att rollpersonerna hittar luckan via Eadric Wijkbrytes rum. Däremot kan det hända att de hittar den när de letar efter en utgång från Lindormsgrottorna. Tänk hur förvånad Eadric ska bli när rollpersonerna helt plötsligt dyker upp i hans privata kammare.

Gäster i Gereborg
Gästerna på Gereborg är många under en månad. De flesta som kommer tillhör överklassen men då och då besöks lydgoden av människor från de lägre klasserna. Vissa gäster stannar bara över dagen medan deras ärende hanteras medan andra tillbringar flera dagar i borgen. Det är upp till spelledaren att bestämma vem som är på besök i borgen när/om rollpersonerna är där. Här följer några förslag på olika gäster i borgen för att underlätta för spelledaren. Typiska gäster från staden är Wolfhred Brahagast (Loghun vän), trollkarlen Wocúnyr (Ceols rådgivare) och dvärgen Skovordin Yersell (Järngillets gillesmästare).

25. GWINNS HANDELSHUS

Ett av de större handelshusen i Bjargwall är Gwinns Handelshus. Här kan man hitta det mesta i utrustningsväg från hela Mittland och en del föremål som är så långväga som från Vortland. Priserna är humana och kunderna är från alla samhällsklasser. Man ser dock inga dvärgar som kunder och skulle någon av rollpersonerna vara dvärg förstår de snabbt varför. Personalen är väldigt otrevlig mot dvärgar, speciellt en man som heter Bronin drar sig inte för att förnedra dvärgar med fula ord och öknamn. Ägarinnan Gwinn står själv aldrig bakom disken i försäljningshallen, det har hon anställda för. Gwinn tillbringar istället stora delen av dagen i sitt kontor eller diskuterande priser med långväga handelsmän som vill sälja sitt gods till henne.

Gwinns handelshus är shurdahjóns hemliga högkvarter. I förrådslokalen finns en hemlig lucka som leder ner till en mörk sal där sekten samlar sig för att tillbe den mörke Shurd och planera nästa drag i jakten på ödesrunan. Alla Gwinns anställda är medlemmar i Shurdahjón och ytterst lojala mot henne. Dagtid cirkulerar medlemmarna omkring på handelshusets nedre plan vilket gör att det är smått omöjligt att undersöka lokalen. Nattetid är det dock bara en person som agerar nattvakt. Listiga rollpersoner kan lura nattvakten så att de kan undersöka den nedre våningen utan att bli störda.

1. Försäljningshall
Går man in genom den stora porten på framsidan av handelshuset är det till den stora försäljningshallen man kommer in i. Runt väggarna och på golvet finns det många hyllor med varor från Mittlands alla hörn. Dagtid finns det alltid tre anställda som hjälper kunder med frågor och tar hand om försäljningen. Längst bak i lokalen finns en stor disk varifrån mindre och dyrare föremål säljes. Bakom disken finns också en dörr som leder till de bakre delarna av huset.

2. Förrådslokal
Den andra halvan av den nedre våningen består av en förrådslokal. Över allt finns det tunnor, lådor och föremål från hela Mittland. Det finns även en trappa som leder upp till övervåningen. Skulle rollpersonerna få tid på sig att undersöka förrådet finns det en chans att de hittar den hemliga luckan och trappan som leder ner till Shurdahjóns helgedom. För att hitta luckan måste man flytta på några lådor och lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Dagtid finns det alltid minst en anställd i förrådslokalen. Nattetid finns det dock bara en anställd som agerar nattvakt och denne cirkulerar mellan förrådslokalen och försäljningshallen.

3. Gwinns kontor
I detta rum har Gwinn sitt kontor. Rummet domineras helt av ett stort bord med många dokument. Längs ena väggen finns det en hylla med bokföringsböcker men inget av intresse står i dessa böcker. I ett av hörnen finns även en liten skrivpulpet med tillhörande gåspennor och bläck. En liten låda finns även på pulpeten och den innehåller blandade mynt till ett värde av 2T20 silvermynt. Dagtid finns det stor risk att Gwinn finns i detta rum (1-12 på 1T20) annars är hon ute på något ärende i staden.

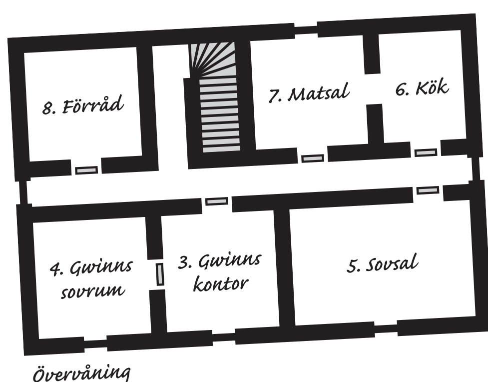
4. Gwinns sovrum
Normalt tillbringar Gwinn sin nattetid i detta påkostade sovrum. Fina gobelänger från Runvjiik hänger längs med väggarna och ger rummet ett feminint intryck. Förutom en stor säng finns det även fyra kistor i rummet. Tre av kistorna saknar lås och innehåller kläder och skor. Den fjärde kistan är låst (Gwinn har nyckeln) och innehåller viktiga föremål. Förutom blandade smycken till ett värde av 300 silvermynt finns även en bok och en svart staty

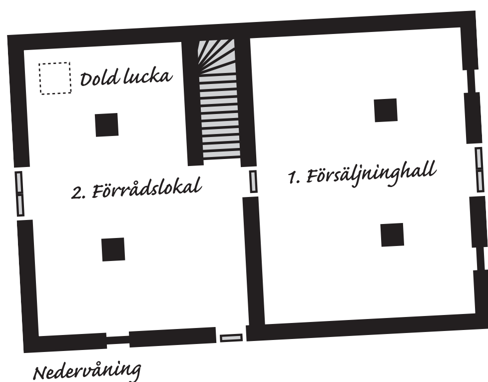
föreställande en drake. Boken är skriven på fornröna och berättar i korthet historien om Whote och hans söner Wode och Shurd. Den berättar även hur Shurd tämjde drakarna, blev deras mästare och besegrades i Falekala. Det står dock ingenting om draken Slogodrang i boken. Den svarta drakstatyn brukar Gwinn be till varje kväll om hon inte varit i Shurdahjóns helgedom. För att öppna kistan måste rollpersonerna om de inte har nyckeln lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (krav fördjupningen Låsdyrkning). Det går givetvis att bryta upp kistan med våld men detta kan inte göras utan att väcka till sig en hel del uppmärksamhet.

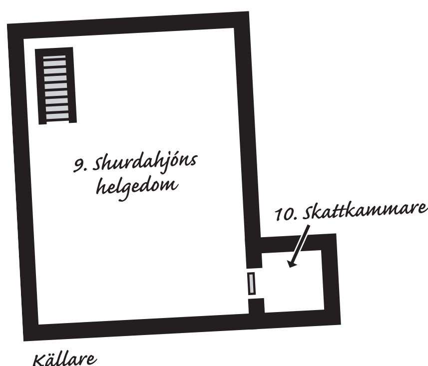
5. Sovsal

I detta rum sover Gwinns fem anställda där Bronin är den främste. Alla är medlemmar i Shurdahjón och skulle offra sitt liv för att försvara sektens intresse. Nattetid sover bara fyra här medan den femte agerar nattvakt på den nedre våningen. Förutom sängarna har varje anställd personliga tillhörigheter till ett värde av 1T20 silvermynt var.

GWINNS HANDELSHUS







6. Kök

I detta rum tillagas maten som ätes av de anställda. Rummet är enkelt och funktionellt och innehåller inget av intresse.

7. Matsal

Detta rum används som matsal och fritidsrum av de som bor i huset. Förutom ett bräde Torn och broar finns inget av intresse i rummet.

8. Förråd

I detta rum förvaras den mat och dryck som kommer att användas av Shurdahjón. En uppmärksam person (de rollpersonerna som lyckas med ett normalt situationsslag Intelligens) upptäcker att detta förråd är stort nog att tillgodose tre fulla gillen. Betydligt mer än vad de få personer som bor i huset kan förtära under ett fullt år.

9. Shurdahjóns helgedom

En mörk trappa från den hemliga luckan i förrådslokalen leder ner till en stor sal. Längs med väggarna finns brinnande facklor som med sitt flackande sken får rummet att verka ännu mer skrämmande. Mitt i rummet finns ett runt bor med plats för ett tjugotal stolar. Det är kring detta bord Shurdahjón samlas för att diskutera och planera. I bortre änden av rummet finns en mycket stor och svart träskulptur föreställande en drake (Slogodrang). Shurdahjón brukar samla sig en gång varannan vecka för att tillbe avgudabilden och offra av sitt blod. Undersöker rollpersonerna statyn upptäcker de att den är insmetad i torkat blod.

10. Skattkammaren

Dörren till detta rum är alltid låst (Gwinn har nyckeln). För att öppna dörren måste någon av rollpersonerna lyckas med ett Lönndomsslag (krav fördjupningen Låsdyrkning). Innanför dörren har Gwinn sin personliga förmögenhet på 2000 silvermynt förvarandes i en kista. Förutom skatten finns många pergamentrullar som Gwinn har samlat på sig genom åren. Pergamentrullarna är skrivna på röna och tar fem timmar att läsa igenom. Följande uppgifter av intresse finns att finna bland pergamenten.

- Shurdahjón är en hemlig sekt som tillber den mörka guden Shurd.
- Shurd och draken Slogodrang är samma gudom. Shurd finns fängslad i en värld bortom Trudvang. För att befria Shurd måste de tre ödesrunorna förstöras.

- En dvärgthul vid namn Svastikov vet var minst en av ödesrunorna finns. Han måste hittas.
- Det finns tecken som tyder på att en av Ödesrunorna finns gömd någonstans i Bjargwall.

Helgedomen upptäcks

Om rollpersonerna hittar Shurdahjóns hemliga helgedom och lyckas undkomma med denna vetskap förstår Shurdahjón att helgedomen är avslöjad. Om deras helgedom kommer till lydgodens kännedom kommer alla medlemmar att halshuggas på Asketorget för sin drakdyrkan. För att dölja alla spår av helgedomen tänder sekten därför eld på Gwinns Handelshus. De höga lågorna kommer att förbränna allt och när elden är släckt återstår bara några askhöger. Invånarna i Bjargwall kommer i stora skaror att samlas kring huset och beskåda det gå upp i rök. De medlemmar som överlevde rollpersonernas besök förutom Gwinn (som måste överleva) kommer att försvinna i folkmassorna. Rollpersonerna har hädanefter en svuren dödsfiende i Shurdahjón.

26. DRANARNAS PORTGATA

Från Gripporten i nordöstra delen av Bjargwall går Dranarnas portgata nästan i öst-västlig riktning ända fram till Hielmsgatan. Dranarnas portgata delar det nordöstra hörnet av Bjargwall i två delar. Norr on gatan ligger det halvfattiga Ginnungamark och söder ligger det mer rika Själarnas höjd.

Gatan är stadens näst längsta och är kantad med allsköns hantverkare, handelsmän, borgarhus, stallgårdar, skaldehus och bodar. Ett par mjödstugor finns här vilka dagtid skänker den en gemytlig stämning men saknar övernattningsmöjligheter vilket lämnar den lugn på natten. Dess placering mellan godeklippan i norr och Själarnas höjd i söder ger husen vindskydd på vintern och värme på sommaren, till skillnad från övriga delar av staden som året runt drabbas av av dalgångarnas blåst. Namnet har gatan fått efter den tid som följde trollkrigen, då otaliga dranar anlände till staden genom porten (som vetter mot Dranvelte) efter att ha blivit hemlösa.

Äventyrligheter

Efter Dranarnas portgata finns ett antal händelser som bara kan inträffa här.

- Tiggartrappan. Två stenkast efter att man passerat Gripporten huggs gatan av i en trappa i fyra trappsteg som vetter upp mot stadens mitt. Detta har gjort Dranarnas portgata olämplig för handelsmän som kommer med varor på vagn då trapporna hindrar dem från att komma vidare in i staden. På trapporna samlas dessutom ett otal tiggare som trakasserar förbipasserande vilket varken stadsvakt eller handlarna på gatan har något till övers för. Trappan är därför känd att vara stökig att ta sig förbi för vanligt folk vilket gör att många tar omvägar över Själarnas höjd trots dess dåliga rykte.
- Nyckelbärarna. En liten grupp ficktjuvar som agerar vid sidan av Grändulvarnas godkännande. De är unga och oerfarna men modiga på gränsen till dumdristiga. De tror sig vara smidiga och dolska nog att inte upptäckas och slippa undan de stygga Grändulvarna. De har dock gjort en grov felbedömning och Mordryns fotfolk har börjat planera en kupp mot pojkarna. De skall fångas in och pryglas till lydnad och för de som inte tänker foga sig väntar handstensfängsel och åns strömma vatten. Nyckelbärarna kan ses runt varenda gathörn längs med portgatan men jagas iväg så fort de syns nära månglarnas stånd.
- Walebur Skaldmästers hus. Från ett hus på gatans norra sida, i linje med dvärgarnas kvarter, kan man höra vackra toner ljuda. I huset bor Walebur Skaldmäster som ständigt skaldar, stämmer sin röst och spelar på sin sin lyra. Skaldmästern är dock folkskygg och syns sällan till, förutom då lydgoden kallat på honom. Folket i staden hyser en märklig hatkärlek till honom; dels hånar man honom för hans osäkerhet inför folkmassor, men samtidigt älskar man hans musik och anser honom vara en mycket skicklig underhållare.

27. DVÄRGKVARTEREN

I östra delarna av Bjargwall kan man ständigt höra hammarslagen eka mellan husen. Svart rök bolmar från otaliga skorstenar och luften känns därför tung att andas. Husen i denna del av staden är av slipad sten eller rött tegel och liknar inget som människor skapat, de är nämligen tillverkade av dvärgar. Detta kvarter kallas för Dvärgkvarteren eftersom den huserar upp till trehundra dvärgar med allt vad det innebär. Dvärgarna är samlade i olika smideshus som var för sig sköter en del av smidandet i staden. Ett smideshus kan ha specialiserat sig på vapensmide medan ett annat har specialiserat sig på jordbruksredskap och så vidare. Gemensamt för de tolv smideshusen är att de är samlade i det så kallade Järngillet. Detta för att fördela verksamheten mellan smedjorna och se till att hålla priset uppe. Järngillet leds för tillfället av mästermeden Skovordin Yersell, en dvärg som till och med lydgoden måste se upp till. Förutom smedjorna finns i dvärgkvarteren ett antal mindre handelshus, bostadshus och speciella mjödhallar dit bara dvärgar är välkomna.

Smideshusen

De tolv smideshusen i Bjargwall har mellan 15 och 30 medlemmar var. Varje smideshus leds av en respekterad dvärg som i nio fall av tio också är smed. Förutom att sköta sin del av smidesverksamheten har varje hus också andra affärsintressen. En del sköter om en mjödhall, andra har upprättat egna handelshus medan en tredje satsar

på komfort och logi. Dessa sekundära affärsintressen är till sin natur oftast inriktad till dvärgarna i staden och är till för att underlätta deras liv. En viss rivalitet råder dock mellan smideshusen men de håller varandra om ryggen för att skydda sina intressen. Skulle en större dispyt uppstå så är det vanligtvis Järngillet som avgör i frågan.

Järngillet

Järngillet är en dvärgisk sammanslutning i Bjargwall som ser till dvärgarnas och fram för allt smideshusens intressen. Varje smideshus representeras av en medlem som oftast också är smideshusets överhuvud. Ledaren för gillet väljs på en period på tre år och har titeln gillesmästare. Järngillet har två huvudsakliga uppgifter, den första är att se till att det råder fred mellan smideshusen och se till att fördela arbetet, den andra är att se till att priserna på järn- och stålprodukter hålls uppe så att de kan tjäna så mycket silver som möjligt. I tvister och frågor som det inte råder full enighet om röstar man där var medlem har en röst. Eftersom rösterna är tolv till antalet händer det ibland att vardera sida får sex röster var. I dessa sällsynta fall räknas gillesmästarens röst som två och är således helt avgörande. Att bli överhuvud i ett av smideshusen och sitta i järngillet är ett livsmål för många av dvärgarna i staden.

Skovordin Yersell

Järngillets nuvarande gillesmästare är Skovordin Yersell, en respekterad mästersmed med många år i Bjargwall bakom sig. När han inte arbetar i sin smedja kan man ofta finna honom vandrandes mellan de olika smideshusen där han ofta får agera medlare eller klarlägga de frågetecken som kan ha uppstått. Skovordin går lätt att känna igen på den purpurmantel med hermelinsskinn som han alltid bär på förutom då han arbetar i smedjan. Manteln var en fin gåva från lydgoden Ceol Cadwalla och Skovordin ser det som sin plikt att bära den för att visa att vänskapen mellan dvärgar och människor är fast. Annars är Skovordin en dvärgarnas man. Alltid redo att förhandla till dvärgarnas fördel och se till att rätt pris betalas för deras varor. Om rollpersonerna söker något eller någon i dvärgkvarteren är det Skovordin de ska vända sig till.

28. RUNHÄLLEN

I den grå forntiden när de första dvärgarna kom till staden tog dvärgkvarteren kvickt form ur bosättningens myller, där människornas köpmän bedrev handel med lokala gårdsfolk och skogsmän som kom för att byta malm, päls, mat, timmer och andra varor med varandra. De enades tidigt bakom det faktum att många av dem hade lämnat sina forna dvärgriken av olika dunkla anledningar och istället för att ifrågasätta varandras namn och tidigare handlingar samlades man bakom de få thular man hade i sin närhet. Även om man stod vid varandras sida gentemot människorna kivades man mycket mellan varandra och det var inte ovanligt att se blodiga dvärgar släpas ut ur ölstugorna och hem av sina bröder efter blöta kvällar där de rykt samman. De äldste i Järngillet såg att deras folk saknade något att kalla sitt egna, något att fundera över när de gick till sängs och något som inte kretsade kring deras egna fåfänga eller girighet. Ämnet var inte populärt att diskutera, så frågeställningen kring problemet hamnade i skymundan under flera mansåldrar innan man fann början på en lösning av problemet.

Det var inte förrän en bondpojk hade funnit en svart sten på sina ägor som dvärgarna förstod att man inte alltid behövde behövde leta i djupa berg för att hitta skatter. Pojken kom från en gård vid Svart-Mundors södra gräns, där markerna var klippiga och karga, där den kuperade terrängen var eländig att resa över och där vassa klippformationer gjorde både vandringar till fots såväl som ritt till ett rent Blotheim. Stenen var en bit utomordentlig malmrik på svart mitraka och de förstod snabbt att den skulle tas om hand enligt konstens alla regler. Dvärgarna köpte ut gårdsherren över gården, något som är en saga i sig, som visade sig vara byggt på höjd av mosstäckta malmklippor som våldsamt sköt upp ur jorden. Ingen hade någonsin anat vad för skatt som vilade därunder, men ironiskt nog krävdes det dvärgar för att få reda på det. Man fraktade hem allt som hittades och i samma ögonblick som malmen i största hemlighet fördes in genom stadens portar började thularna att fundera över urbergets vilja.

Thularna såg att de behövde något mer än bara deras hantverk som knytpunkt till bosättningen och märkligt nog sammanföll bergets vilja med dvärgarnas behov. En runhäll skulle skapas, vari mitrakan skulle formas till viktiga runormar i den väldiga gamla stenhällen i dvärgkvarterets mitt. Dvärgarna förundrades över vad deras thular hade kommit på, men höll tvivel och frågor för sig själva. Sagt och gjort blev malmen snart tackor som blev gjutna runor i den vackert uthuggna stenen. Efterarbetet var digert och det tog mer än två lydgodars härskande innan de var klara. Resultatet var förstummande, om än enkelt. Människorna i staden hade inte fått reda på vad som försiggick förrän i slutet av processen, men den dåvarande lydgoden bjöds in för att beskåda skönheten.

Klippan ligger på det lilla torget som finns i dvärgkvarterets mitt och är mjukt rundad och mäter fyra steg tvärs över åt alla håll. Dess ena sida ligger något högre än den andra och där har en stentron rests som är stor nog att hålla en zvorda sittandes. Därifrån förkunnar man än idag Järngillets påbud och lagar och runhällen används även vid större högtider och viktigare tidpunkter för officiella uttalanden. Runormarna slingrar sig i enormt vackra flätmönster över hela stenen och tycks nästan bilda ett perfekt nät på stenens yta. Varje liten detalj är utsirlad och genomarbetad på dvärgiskt vis.

När dvärgarna var klara med sitt arbete spred sig

naturligtvis en rad olika rykten i människornas hallar i staden, där man kunde höra allsköns påhitt och funderingar eka. Efter att intresset falnat, främst av den anledning att dvärgaskatten inte gick att stjäla eller frakta därifrån, men även för att dvärgarna vägrade svara på frågor kring runhällen och runormarnas innebörd, lät man dvärgarna hållas. De hade ju aldrig lagt sig i människornas affärer eller ensak och då det varken fanns information eller någon vinst att hämta lät man dem hållas.

Dvärgarna däremot var överlyckliga över thularnas arbete och man kände att man äntligen hade fått tillbaka urbergets själ i sin bosättning. Många dvärgar hade gått hundratals människoår utan att få känna den i sin närhet och glädjeyran visste inga gränser. Thularna visste att de hade gjort en god sak för sitt folk och platsen blev som helig för dem. Inte nog med att man gladdes åt att ha fått en helig runhäll i staden man kände sig nästan som hemma igen.

Pojken som hittade malmbiten blev rik som ett troll sägs det, vilket i staden skapade flera talesätt, bland annat det "att finna sin malm" vilket närmast kan översättas med att en person skall söka och finna sin egna lycka.

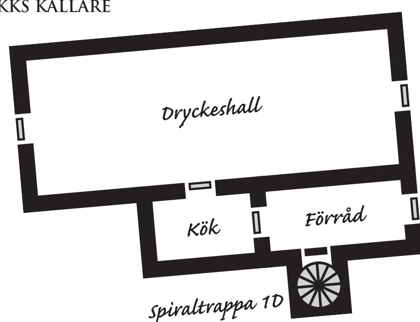
Äventyrligheter

Thularnas enorma arbete med runhällen lockade fram urbergets ande i den gamla stenhällen, vilket är extremt tydligt för thular som kommer hit. Genom att studera de vackra runormarna och den skapelseberättelse som förtäljs i dem återvinner de sina Gudapoäng i dubbel takt mot vad de normalt sett gör. Det är inte ovanligt att man kan se genomresande dvärgar stå framför runhällen och fundera i dagar i stöten och ryktet om dess skönhet har spritt sig till de närliggande dvärgarikena.

29. VITE YUKKS KÄLLARE

En rostskadad järnskylt visar var ingången till Vite Yukks källare är. Eftersom portarna är anpassade för dvärgar måste människor böja på knäna för att över huvud taget kunna ta sig in. Människor gör sig dock icke besväret eftersom en bredaxlad zvordadvärg vid namn Grobork ser till att bara dvärgar släpps in. Vite Yukks källare är nämligen en plats reserverad för dvärgar och här dricks det bara starka svampdrycker som värden Bureja brygger i bakrummet. Dagtid står källaren tom och öde men så fort solen har gått ner öppnar Bureja portarna. Det finns inget speciellt med Vite Yukks källare förutom att i bakrummet finns en av spiratrapporna (1D) som leder ner till dvärgsalarna. För att hitta den dolda trappan måste man lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

VITE YUKKS KÄLLARE



30. TUNNBINDERIET EKEN

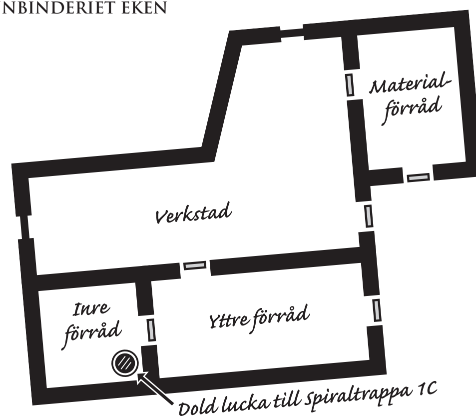
När dvärgarna slog sig ner på allvar i Bjargwall var behovet av smedjor och smideskonst inte lika stort som det är nu. Därför var dvärgarna tvungna att söka andra hantverksområden som de kunde praktisera och förfina. Tunnbinderi blev därför tidigt ett hantverk som dvärgarna tog sig an och det tog inte lång tid förrän dvärgarnas tunnor överglänste människornas i fråga om kvalité och hållbarhet.

Tunnbinderiet Eken är därför en av de äldsta affärsverksamheterna i Bjargwall och eftersom behovet av tunnor, kaggar, hinkar och fat ständigt är stort så ser även framtiden ljus ut. Speciellt de små smördrittlarna är populära bland stadens invånare och det sägs att smör som förvaras i dessa håller sig fräscht dubbelt så länge. Även ekfat, furutunnor och hinkar är uppskattade hantverk som ständigt är i efterfrågan.

Tunnbinderiet Ekens ägare är en dvärg vid namn Akkakunja (typisk dvärghantverkare) som är känd för sitt breda leende med gluggen. Akkakunja förlorade nämligen en av sina framtänder i en bisarr olycka när han drucken och uppretad sprang in i en dörrkarm. Akkakunja är dock lika trevlig för det men nu för tiden passar han sig för dricka sig allt för onykter.

Om rollpersonerna besöker tunnbinderiet upptäcker de att inrättningen inte är lika sluten och hemlighetsfull som dvärgiska inrättningar brukar vara. Tvärt om så bjuder Akkakunja dem gärna på en rundtur i verkstaden och han talar gärna om den förträfflighet som Ekens produkter innehar. Rollpersonerna måste verkligen passa sig för annars är risken stor att de köper en tunna (som de troligast inte behöver) av den karismatiske lille

TUNNBINDERIET EKEN



dvärgen. Av vad rollpersonerna kan se finns det inget märkvärdigt med tunnbinderiet.

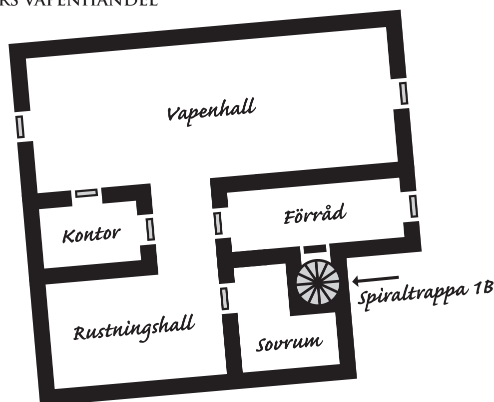
En av de hemliga spiraltrapporna (1C) som leder ner till dvärgsalarna finns i tunnbinderiet. Nergången är väl kamouflerad av en stor tom tunna med en hemlig lucka. För att hitta den dolda luckan måste någon av rollpersonerna lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Om rollpersonerna vill undersöka tunnbinderiet lite bättre måste de göra det nattetid för dagtid råder det alldeles för stor aktivitet. Nattetid står tunnbinderiet oftast öde men friden störs ibland av någon dvärg som är på väg upp eller ner till dvärgsalarna.

31. LOKVIRS VAPENHANDEL

Söker man efter goda vapen i Bjargwall är det till Lokvir i Lokvirs vapenhandel man ska söka sig. Lokvir är en välklädd liten dvärg med ett ovanligt litet dvärgskägg som är flätad i en fläta. Lokvir tar emot alla kunder, dvärgar som människor, med öppen famn och visar gärna runt i sin vapenhandel. I den stora vapenhallen står otaliga närstridsvapen av alla sorter och former, vissar är anpassade för dvärgar medan andra är anpassade för människor. Längre in i handeln kan man finna rustningar av olika ringbrynje- och fjällpansarmodeller. Allt ser ut att vara välputsat och av god kvalité.

Vill rollpersonerna köpa vapen av Lokvir kostar de 25% mer än normalpriset som står att finna i Trudvangs stigar. Eftersom vapnena är tillverkade av dvärgar är de av extra bra kvalité och har +2 i brytvärde. Om rollpersonerna vill köpa rustningar så finns det inga till försäljning. De som finns i rustningshallen är bara visningsexemplar och är inte till försäljning. Däremot går det bra att beställa en rustning till 50% högre pris än det normala. Beställs en rustning kommer Lokvir att ta fram måttbandet och mäta olika mått på köparen som förs in i en bok. Rustningen blir färdig 1T10+20 dagar efter beställning och har även den +2 i brytvärde. Det finns inga skjutvapen att köpa eftersom Lokvir inte tycker de är vapen som riktiga krigare använder sig av.

LOKVIRS VAPENHANDEL



En av de hemliga trapporna (1B) finns i Lokvirs vapenhandel. Trappan finns bakom en dold dörr i förrådsrummet. För att hitta dörren måste någon av rollpersonerna lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

31. GORUKURS LÅSSMEDJA

I ett oansenlig byggnad i dvärgkvarteren finns Gorukurs låssmedja. En uppmärksam person märker att huset som bara har en våning inte har några fönster. Det finns bara en dörr på framsidan och en på baksidan. Dessa tycks alltid vara stängda. På framsidan finns det heller ingen skylt som berättar att detta är en låssmedja. Den enda ledtråd som finns är att på dörren på framsidan är en gyllene nyckel målad och under den ett lås av silver. Knackar man på dörren kommer en borjornikkadvärg att öppna dörren (under förutsättning att det är dagtid) och visa in kunderna i den lilla försäljningshallen. På samtliga väggar hänger det järnlås av olika modeller och konfigurationern. Dvärgen frågar vänligt om kunderna söker ett lås som Gorukurs låssmedja kan stå till tjänst med.

Låsens kvalité är allt från väldigt enkla till mästertillverkade och priset på de billigaste är 2-3 silvermynt till de dyraste som kostar 90-100 silvermynt. Dvärgen visar gärna hur de olika låsen och vad som är fördelaktigt med ett litet dyrare lås. Om rollpersonerna vill köpa ett lås får rollpersonerna köpslå med dvärgen som därefter hälsar kunderna farväl.

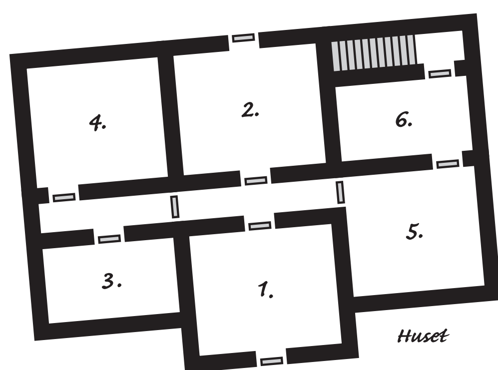
Om någon försöker att tränga sig i huset, antingen via bakdörren eller genom försäljningshallen, kommer stor kalabalik att uppstå. Inom bara några spelrundor stormar det fram ett tiotal dvärgar från alla hörn av huset varav tre är beväpnade zvordadvärgar. Om rollpersonerna inte låter sig motas ut går dvärgarna till skoningslös attack. De rollpersoner som inte undkommer dvärgarna attack kommer att matas till grisarna följande kväll.

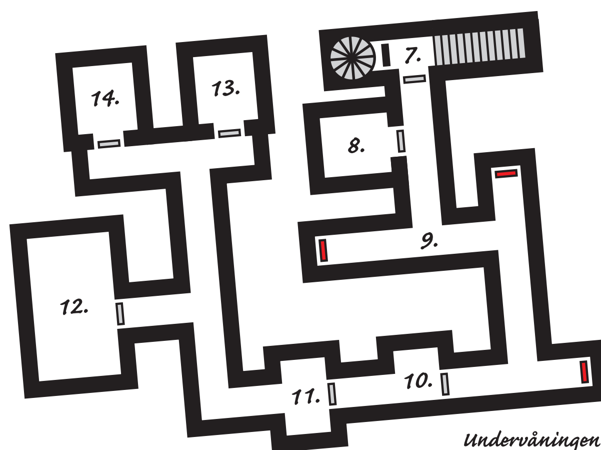
Låssmedjans hemlighet

Låssmedjan stora hemlighet är att huset egentligen är Raudvördurs hemliga högkvarter. Raudvördur försvarar varje tum av byggnaden och under inga omständigheter kommer de att låta någon snoka i deras affärer. Gorukur Yetzinfare har gett stränga order om att inga utomstående personer får beträda innanför försäljningshallen (inte ens andra dvärgar) och att trappan ner till undervåningen måste försvaras till varje pris. Alla i Raudvördurs brödraskap förstår att Ödesrunan skulle kunna vara i fara om någon lyckades ta sig ner i källaren och hitta den hemliga spiraltrappan. Därför försvarar de byggnaden med sina liv och kommer om det krävs även att dräpa andra dvärgar.

Äventyrligheter

Skulle rollpersonerna övervaka låssmedjan kommer de förr eller senare se till sin förvåning att Wolfhred Bra-





hagast släpps in genom bakdörren utan några som helst problem. Det verkar nästan som om han välkomnas som en ärad gäst vilket måste tyckas mycket märkligt med tanke på hur stämningen är i staden.

Låssmedjan

Denna beskrivning gäller bara som en mall för hur en normal dag ser ut, är någon dvärg ute på ärende får spelledaren bestämma vilken eller vilka som saknas. Skulle rollpersonerna bli upptäckta i huset eller larmet gå får spelledaren bestämma var dvärgarna samlas för att bemöta inkräktarna i enad grupp.

1. Försäljningshallen

Innanför framdörren finns låssmedjans försäljningshall som är ett spartanskt inrett rum. Det enda som finns är hundratals lås som hängts upp längs efter väggarna och en disk som blockerar dörren som leder till husets inre. Bakom disken står alltid en av Raudvördurs medlemmar (en borjornikkadvärg) som agerar försäljare. Dvärgen möter kunden hövligt men inte överdrivet förtjust. Dvärgens främsta uppgift är att upprätthålla fasaden och att inte släppa in någon i huset. Efter avslutad affär vill dvärgen att kunden omedelbart lämnar låssmedjan.

2. Verkstaden

I denna verkstad tillverkar Gorukur och de av Raudvördurs medlemmar som kan låssmideskonsten de lås som säljs i försäljningshallen. Rummen innehåller alla tänkbara verktyg, bänkar, pallar, material och en alltid glödande smidesugn. I verkstaden finns även husets bakdörr som dagtid bara är förbommad men nattetid även låses med ett bastant lås. Normalt finns två av Raudvördurs medlemmar i rummet. Det är också 25% chans (1-5 på 1T20) att Gorukur är i rummet.

3. Gorukurs rum

I detta rum bor Raudvördurs ledare, thulen Gorukur Yetzinfare. Här finns det en säng, två kistor med kläder och utrustning som en thul kan behöva och en hylla som innehåller blandat krimskrams till ett värde av 2T10+10 silvermynt. Dessa föremål tycks ointressant för från taket hänger i tunga kedjor tre föremål. Varje föremål är fäst vid kedjan med ett lås som bara Gorukur har nyckeln till. Vill man komma över något av föremålen måste man lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (krav fördjupningen Låsdyrkning).

De tre föremålen är en morgonstjärna av rokjärn, en mästersmidd trondmurgla och en kubformad kista föreställande ett gapande ansikte. Morgonstjärnan och trondmurglan beskrivs i Appendix 1.

Skulle man få ner kistan kan man försöka dyrka upp låset. Detta lås är bara något svårt (-1) att dyrka upp. Kistan innehåller däremot ingen skatt om rollpersonerna nu trodde det. Kistan är egentligen en fälla uppsatt av Gorukur för att oskadliggöra inkräktare. Den som öppnar kistan kommer att träffas av i bröstet av ett litet armborstlod som gör 1T10 (ÖP 10) i skada. Går pilen igenom rustningen kommer den olyckliga även att drabbas av giftet som pilen är insmord med. Giftet fungerar precis som giftet mandrape (se Trudvangs stigar sidan 90) förutom att istället för timmar så gäller det minuter.

Det är 75% chans (1-15 på 1T20) att Gorukur är i rummet.

4. Borjornikkadvärgarnas rum

I detta rum bor de sex borjirnikkadvärgarna. De har var sin säng med tillhörande kista. I varje kista finns det kläder, utrustning och 1T10 silvermynt i blandade mynt. Normalt finns två av Raudvördurs medlemmar i rummet som sover efter ett vaktpass nere i undervåningen.

5. Köket

I detta rum tillagar och äter Raudvördur sin mat. Normalt finns en av Raudvördurs medlemmar i rummet och lagar eller förbereder mat. Om det är mycket folk i försäljningshallen kommer denna dvärg att vara i det rummet istället.

6. Zvordadvärgarnas rum

I detta rum bor och lever de tre zvordadvärgar i Raudvördurs brödraskap. De kommer bara att lämna rummet på Gorukurs befallning och får till och med sin mat serverad i rummet. Dessa tre dvärgar utgör en välbehövlig tillskott av muskelkraft som Raudvördur behöver när det är orostider. Zvordadvärgarna har stränga order att försvara rummet med sitt liv och kommer inte att släppa förbi någon. Förutom dvärgarna finns här tre sängar med tillhörande kistor. Kistorna innehåller kläder och föremål till ett värde av 2T10 silvermynt. I rummet finns även en dörr som leder till trappan som leder ner till undervåningen.

7. Dörren och den dolda spiraltrappan

Lyckas någon ta sig ner för trappan kommer man fram till ett litet utrymme med en dörr på den vänstra sidan. Öppnas denna dörr kommer en liten pingla som är på baksidan av dörren att pingla till och varna vakten i vaktrummet att någon har öppnat dörren.

Dessutom finns det en dold dörr i det lilla utrymmet. Dörren kan bara hittas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Bakom dörren finns en av de hemliga spiraltrapporna (1A) som leder ner till Dvärgsalarna. Denna trappa används bara av Raudvördurs medlemmar och inga andra dvärgar nyttjar den.

8. Vaktrum

I detta lilla vaktrum finns alltid minst en av Raduvördurs medlemmar. Nattetid är det oftast två. Ofta ligger vakten och sover i full utrustning och väcks först när den lilla pinglan pinglar. Då kliver vakten upp med dragna vapen och undersöker vem det är som kommer. Är det inkräktare kommer vakten omedelbart att gå till anfall och skrika på hjälp. I vaktrummet finns ingenting av värde förutom nycklarna till cellerna (rum 13 och 14).

9. Blinddörrarna

I denna korridor finns det tre stycken blinddörrar (röda på kartan). Dessa dörrar går inte att öppna och försöker någon kommer denne att träffas av en blixt som slår ut från dörren. Blixten ger 1T10 (ÖP 8-10) +3 i skada. Efter att en blixt utlösts tar det en timme innan fällan aktiveras igen.

10. Väktaren

På denna plats i korridoren finns en urgröpning där en staty i vit marmor står. Statyn föreställer en bister dvärgkrigare med stridsyxa och sköld, med lite fantasi skulle man kunna säga att det ser ut som en väktare av korridoren. Undersöker någon statyn lite närmre och lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så upptäcker man att det går att vrida på skölden. När rollpersonerna kommer till statyn är skölden rättvänd men de kan vrida den så att den är upp och ner. Gör rollpersonerna detta avaktiverar de fällan som finns i rum nr 11.

11. Falluckan

I detta rum finns en dold fallucka som bara kan avaktiveras genom att vrida skölden upp och ner på väktarstatyn i rum 10. Om fällan är aktiv kommer falluckan att öppnas under fötterna på den som först går in i rummet. Den olyckliga störtar därefter tio meter ner i ett schakt vars golv består av två grova manglar av sten. Manglarna börjar rulla så fort fällan utlöses och kommer att mala ner den olycklige till småbitar. Bara genom att offra Raud kan den som utlöser fällan hoppas på att klara sig undan en fruktansvärd död.

12. Samlingssal

I detta stora rum finns det 11 flata stenar placerade i en cirkel. Vid de få tillfällen som alla medlemmar i Raudvördur samlas brukar de sitta här på var sin sten och diskutera och bestämma det som måste diskuteras och bestämmas. I rummet finns även en låst stenkista (Gorukur har nyckeln). Vill man dyrka upp låset måste man lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (krav fördjupningen Låsdyrkning). Lyckas någon att öppna kistan kommer man att finna fem koppartackaor, en guldtacka, blandade mynt till ett värde av 800 silvermynt och en flat vit sten med Gutkas runa. Genom att gnida stenen mot pannan aktiveras förmågan Väderskinn (se Trudvangs Hjältar sidan 281) utan att det kostar några gudapoäng. Runan kan användas en gång per dag.

13. Skabbs cell

I denna cell hålls skogstrollet Skabb fången av Raudvördur. Nyckeln till låset finns i vaktrummet (rum 8) och om rollpersonerna inte har nyckeln kan låset dyrkas upp med ett lyckat Lönndomsslag (krav fördjupningen Låsdyrkning). Skabb kommer att bli överlycklig när han inser att han är fri och kommer att hoppa upp och ner av lycka. När han lugnat ner sig kommer han frivilligt att följa med rollpersonerna och hjälpa till om han kan. Skabbs enda önskan är nå skogarna utanför Bjargwalls murar och kommer att sätta fart så fort han får syn på dem.

Skabb ser ut som vilket skogstroll som helst och har ingen aning om varför han har blivit tillfångatagen av dvärgar. Sanningen är den att Gorukur har tänkt att använda Skabb som muta till lindormen Zmijgwyr så att han kan kan besöka Ödesrunan utan att bli attackerad. Lindormen är nämligen väldigt förtjust i skogstrollskött och en sådan byteshandel kan han inte motstå. Om rollpersonerna också befriar Svastikov så kan även han berätta detta faktum. Kanske blir Skabb trots allt lindormsföda?

Om rollpersonerna inte vill ha något med Skabb att göra kommer han att försöka fly genom låssmedjan.

Om rollpersonerna inte har rensat upp i huset kommer Raudvördurs larm att gå och Skabb kommer att huggas ner av zvordadvärgarna. Har rollpersonerna däremot rensat upp i huset kommer Skabb att lyckas ta sig ut i staden. Där kommer han att jagas som ett jagat villebråd av hirdvakten som till slut lyckas ta honom tillfånga. Därefter kommer han att hängas från närmsta taknock till stadbornas stora munterhet.

14. Svastikovs cell

I denna cell hålls thulen Svastikov fången av Raudvördur. Nyckeln till låset finns i vaktrummet (rum 8) och om rollpersonerna inte har nyckeln kan låset dyrkas upp med ett lyckat Lönndomsslag (krav fördjupningen Låsdyrkning). När rollpersonerna kliver in ser de en liten kompakt dvärg med djupa svarta ögon. Svastikov undrar vilka rollpersonerna är och när det går upp för honom att de är där för att rädda honom kommer han att dra åt skärpet, kamma skägget med fingrarna och rakryggad kliva ut ur cellen som en fri varelse. Svastikov berättar därefter att de omedelbart måste finna ödesrunan då den är i stor fara. Om rollpersonerna säger att de istället måste bege sig mot Fradkov kommer dvärgen att vägra följa med eftersom han är övertygad om att ödesrunan och i förlängningen berget kallar på honom. Inte ens ett berg av mitraka skulle kunna få honom att frivilligt lämna underjorden. Han kan bara övertalas att följa med rollpersonerna efter att han hittat ödesrunan.

Om rollpersonerna undrar hur det kom sig att Svastikov blev tillfångatagen av Raudvördur berättar thulen något korthugget att han hos trollkarlen Wocúnyr hittade information i en gammal rulle som tydde på att ödesrunan fanns i en hemlig katakomb under staden. Han beslutades sig därför för att fira ner sig via Ormebrunnen för att leta. I den underjordiska labyrinten kunde han höra oljudet från ett monster men han hittade vägen in till den magnefika dvärgkatakomben innan monstret fick tag i honom. I katakomberna blev han däremot överfallen av Raudvördurs brödraskap som släpade honom till den cell där rollpersonerna hittade honom. Mer berättar inte dvärgen vid detta tillfälle då han tycker det är hög tid att ge sig iväg.

Mot ödesrunan

När det väl är bestämt att Svastikov och rollpersonerna skall hitta ödesrunan kommer thulen att leda dem till den dolda dörren (rum 7) och ner för den hemliga spiraltrappan. Därefter kommer han via dvärgsalarna att ta den kortaste vägen som leder till Lindormsgrottorna. Om rollpersonerna undrar hur han vet vägen berättar Svastikov att det var denna väg som dvärgarna släpade honom efter att han blivit tillfångatagen. Väl inne i Lindormsgrottorna vet dock thulen inte vägen som leder till Dvärgkatakomberna. Sällskapet måst helt enkelt leta sig fram.

33. TORNTORGET

På nordvästra sluttningen av Själarnas höjd ligger det lilla Torntorget. Torget ligger insprängt mellan värdshuset Silverkitteln och badhuset, vars populäritet gjort stadsdelen folkrik trots alla illavarslande rykten och sägner kring olyckor och ond bråd död. Bjargwallarna på Själarnas höjd ler ofta åt de illasinnade ryktena som säger att de är blodtörstiga Morgudyrkare eller att de förvandlas till draugar under nymånen. Ruinerna av det svarta tornet håller man sig borta ifrån och istället flockas man utanför trollkarlens Wocúnyrs portar för goda råd i tider då olycka och trolldom slagit landet. Många gastramarkare känner sig hemma här och faktum är att på sydsluttningen mot ån bor det fler Baldrsviikare än någon annanstans i dessa delar av Majnjord.

Torget, som sluttar något mot norr, har ett tiotal hantverkare i nära anslutning samt två handelsmän som på ett eller annat sätt är anknutet till Gwinns handelshus eller salthandlarna i öster. De bydländska hantverkarna dominerar här, vilket betyder att läder- och träarbeten är vanligare här än i övriga staden. Hantverken håller dessutom högre kvalitet än brukligt (+1 SP/RV/BV) till ett lägre pris än vanligt (HV x0,9) vilket är något som varit ett samtalsämne i stadens handelsråd och i handelshusen de senaste åren. Priserna och kvaliteten är en av de ting som gjort att bydländarna har fått så dåligt rykte i staden, vilka på samma vis som dvärgarna smutskastats av andra handelsmän och hantverkare för ekonomisk vinnings skull. Många främmande handelsmän kommer hit för att handla med bydländarna men får smyga med det då de vägras handel med stadens övriga köpmän om de upptäcks.

Mitt på torget finns en liten brunn vars vatten kommer från samma underjordiska källa som badhuset nyttjar. Från dess mitt löper fem gator ut i alla väderstäck, där Torngatan är den bredaste och med utrymme nog för trafik av vagnar. Sorlet från Silverkitteln hörs hela vägen ner till Dranarnas portgata där Torngatan slutar och på dagtid när badhuset är öppet är det en livlig kommers bland hantverkarna och månglarna i hela kvarteret.

34. BADHUSET

Torntorgets mest uppskattade inrättning vid sidan av Silverkitteln är utan tvekan badhuset. Byggnaden, som faktiskt restes av tronländska hantverkare under återuppbyggnaden av riket efter kriget mot Kappmästaren, är en väldig envåningsbyggnad i sten med en otroligt vackert snidad dubbelport i trä. Motiven föreställer ekar vars kronor flätas samman och där de vilar på jorden tränger sig ondskefulla varelser upp ur myllan. Rötterna håller dem dock tillbaka och för den nyfikne står det klart att det är en gammal saga som berättas i snidningarna.

Idag står badhuset under lydgoden som tar ett kopparmynt per person som söker inträde. Cadwalla ser inrättningen som ett sätt att tjäna enkla penningar sam-

tidigt som bjargwallarnas hälsa verkar förbättras något då det är öppet.

Den huvudsakliga delen av huset består av badhallen, där män och kvinnor i en gemensam sal delar på tre stensatta bassänger som hela tiden fylls på av ett friskt vattenflöde från underjorden. Vanligtvis badar folk med kläderna på, eller i alla fall tunnare typer av badsärkar och tvättrockar. I badhusets bortre del ligger den viranniske badhusmästarn Eofrids kammare, där han bor och förvarar sina egna persedlar och de intäkter badhuset ger lydgoden. Till sin hjälp att underhålla badhuset har Eolfrid fem tjänare som turas om att agera portvakter, tvagare och springpigor.

35. VÄRDSHUSET SILVERKITTELN

Vid Torntorget mitt emot både Trollkarlens torn och Badhuset finner man en byggnad med en inbjudande skylt ovanför dörren. På skylten står det att läsa "Silverkitteln", och innanför de öppna dörrarna hörs allt som oftast glada samtal från de många gästerna.

Värdshuset ägs av Eròwalf och Dwelynn, ett medelålders par som arbetar hårt för att hålla värdshusets fina rykte vid liv. Det är nämligen allmänt känt att man aldrig blir illa bemött på Silverkitteln, att folket som är där är lika trevliga och att maten alltid är god. Dwelynn sägs koka de godaste och matigaste sopporna i staden och många är de genom åren som försökt få reda på vad de speciella ingredienserna är som gör Dwelynns soppor så välsmakande. Hon har dock inte berättat för någon utan förklarar alltid att det är ett gammalt familjerecept vars hemlighet alltid har bevarats. Priserna är ingen som klagar på. Den populära maten brukar gå på ett halvt silvermynt, vilket ger gästerna ytterligare en anledning att hålla humöret uppe.

Direkt innanför värdshusets dörrar ligger skänkrummet, ett rum med mer utrymme än vad en första anblick antyder. Rummet har två stora långbord och även en handfull småbord. I skänkrummet ligger nästan alltid en ljuv doft från den goda maten som tillagas i köket och det är under dagtid aldrig folktomt. Från skänkrummet går en bred men brant trappa ner till källaren och en smalare trappa upp till övervåningen. Bakom disken finns en dörröppning till köket där det allt som oftast är full fart och mycket att göra. Den rollperson som söker sig in till köket kommer inte finna någonting av värde, däremot (om dagarna) personal som inte alls uppskattar besöket utan schasar iväg inkräktare.

Källaren används som sovsal. Där står 16 stycken smala sängar utplacerade, alla med huvudgaveln mot väggen och på bara någon meters mellanrum från nästa. Källaren har någon gång för länge sedan huggits ur berggrunden. Väggarna är av sten men på marken har man lagt ett trägolv över den ojämna ytan. Det är mycket svalare i källaren än på våningen ovanför. Längst in i källaren finns i väggen en liten spricka. Den är endast någon tum bred men tycks gå djupt in i berget. Från sprickan har spindlar letat sig in i värdshuset vilket fått Eròwalf att misstänka att den når ända till något litet grottrum. Vad ingen vet är att värdshusets källare ligger väldigt nära det Lindormsgrottorna som finns under staden. Sprickan letar sig genom den fyra meter tjocka vägg som skiljer källaren från en passerande gång och om man lyssnar tillräckligt noga en tyst natt kan man ibland höra märkliga ljud därifrån.

På silverkittelns övervåning finns förutom Eròwalf och Dwelynns eget rum även sex enkelrum och tre dubbelrum. Rummen är enkelt möblerade med säng och nattduksbord. På nattduksborden står ett vaxljus.

Förutom paret arbetar på värdshuset vanligen en till tre lokala ynglingar. Vilka som arbetar brukar variera men det är enbart sådana Eròwalf och Dwelynn är bekanta med och litar fullständigt på.

Kegan Cúrulainn

En av de gäster som finns på Silverkitteln är en man vid namn Kegan Cúrulainn och han är en äventyrare i ordets rätta bemärkelse. Han drömmer om att finna glömda skatter, besegra ondskefulla monster och rädda människor i nöd. Hela hans liv har präglats av sökandet efter spänning och det är det som tagit honom till Bjargwall. För en tid sedan trodde sig Kegan vara på väg att finna den skatt som skulle få hans namn att eka mellan värdshusen och mjödstugorna. Han begick dock misstaget att bryta sig in i ett nidendomskt kloster, plocka på sig en skrift och bli upptäckt. Domen blev värsta tänkbara, hägnstraff. Kegan hade varit död idag om det inte varit för rövarbandet som drev förbi platsen där han satt fastkedjad. Kegan blev av med kedjorna men blev istället tillfångatagen av rövarna i tron om att de skulle kunna pressa hans nära på pengar för hans liv. De hade dock inte räknat med äventyrarådran hos sin fånge.

Kegan lyckades på ett sätt han gärna överdriver mer och mer var gång han berättar, frigöra sig och fly från rövarna på en av deras egna hästar. Inte nog med det, han lyckades dessutom få med sig flertalet värdefulla föremål. Mycket behövdes för hans bara överlevnad, men högst värderar han ändå den vackert ornamenterade pendelyxa han sedan dess använder då han måste försvara sig.

Kegan befann sig för någon månad sedan i en by i Dranvelte där han under ett par veckor hjälpte till med vardagssysslor mot mat och husrum. I byn hade han lärt känna en äldre man som i Kegan såg en yngre version av sig själv. Mannen berättade för Kegan om Bjargwall, en stad i Majnjord som han hört skulle ruva på en stor hemlighet. Under staden ska ett myller av irrgångar slingra sig och någonstans där nere finns en skattkammare, fylld av tillräckligt mycket guld för att ingen i staden skulle behöva arbeta mer. Morgonen därefter packade Kegan sina saker och gav sig iväg, hans liv hade fått ett nytt mål och benen bar honom till Bjargwall.

Äventyrligheter

Om Kegan får veta att rollpersonerna vill ner till underjorden under staden eller bara att de söker fibrilt efter något som verkar svårfunnet kommer han att bli nyfiken och vilja hjälpa till. Antingen kan man använda honom som en allierad att lita på och utbyta idéer med, eller så kan han bli en del av gruppen i sökandet.

36. TORNRUINEN

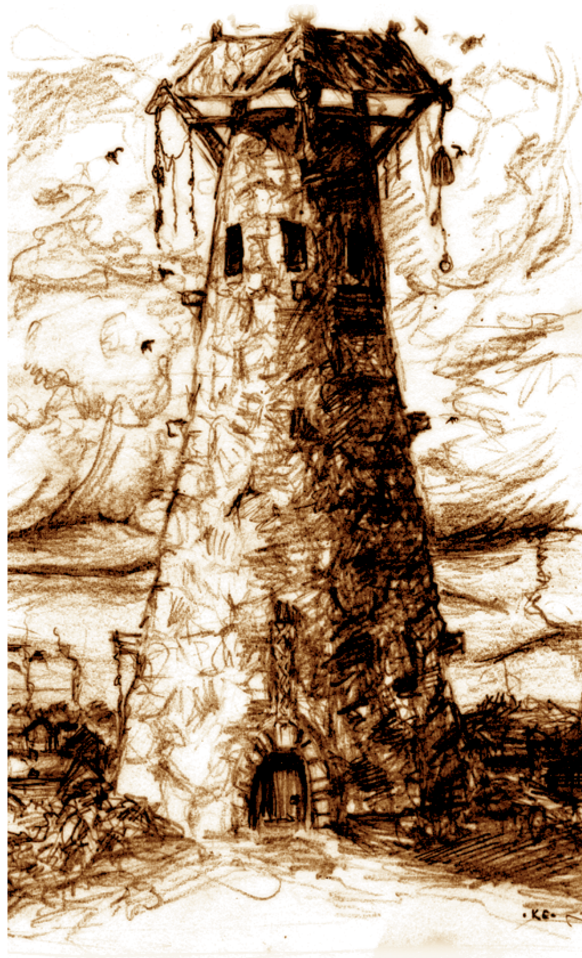
Strax söder om Torntorget ligger den plats som givit stadsdelen Själarnas höjd ett så dåligt rykte. Mellan husen ligger nämligen ruinerna kvar efter ett svart torn. Det sägs att en häxmästare en gång i tiden lät uppföra tornet för att kunna utöva sin makt på hela Svart-Mundor som var hans rike. Många hemska varelser ska ha bott i tornet tillsammans med häxmästaren. Som tur var lyckades osttronerna besegra häxmästaren och välta hans torn. Dock sägs det att andarna efter häxmästaren och hans monster forfarande nattetid vandrar omkring på Själarnas höjd.

Om man övervakar Tornruinen nattetid kan man se många skumma figurer som smyger fram till ruinen. Vissa är bara nyfikna stadsbor medan andra offrar vid ruinerna för lycka och välgång. Gemensamt för alla dessa figurer är dock att de är människor och det är ingen övernaturligt med dem.

37. TROLLKARLENS TORN

Även om Wocúnyr inte är Bjargwalls enda trollkarl är han utan tvekan både stadens och områdets visaste hellawes. Somliga påstår att han till och med rivaliserar Mogra av Baldrsviiks storhet men det har varken vitnervävaren i söder eller han själv kommenterat. Wocúnyr, som personligen står goden Cadwalla och dennes familj nära, blandar sig dock inte med vanligt folk utan håller mest till i sitt torn eller på höjden i Gereborg, vid godens sida. Tornet är känt över hela staden och syns från i stort sett alla platser. Dock är nidendomskyrkan ståtligare och högre, men tornet har inga andra liknande byggnader att jämföras med, i alla fall inte gällandes stil eller beryktan. Stadens övriga torn har drakvingar och är oftast resta med korsvirke, men trollkarlens torn är helt i sten. Bland folk undviker man att tala och ens gå nära tornet och märkliga olyckor sägs ha inträffat där. Trollkarlen bor ju där och de flesta vanliga borgare har vett nog att hålla sig undan.

Tornet som är rest ett stenkast från värdshuset Silverkitteln sägs vara en av stadens första byggnader och skall ha fungerat som utkikstorn redan innan borgen på Bjarklippan restes. Det är fem våningar högt, mäter tjugo steg i diameter men smalnar snabbt av. Den översta våningen har ett halvöppet tak där sol och månljus kan falla in och är inte mer än fyra steg i diameter. Taket som bara delvis täcker den översta våningen hänger ut en bit över kanten och är dekorerat med allsköns parafernalia,

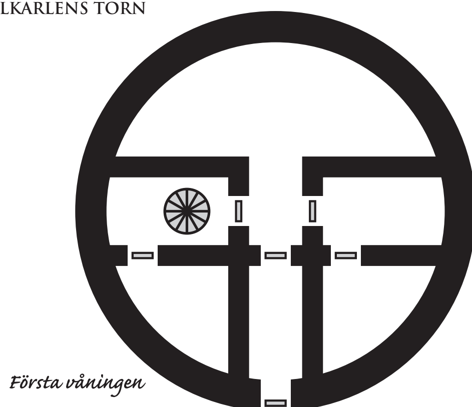


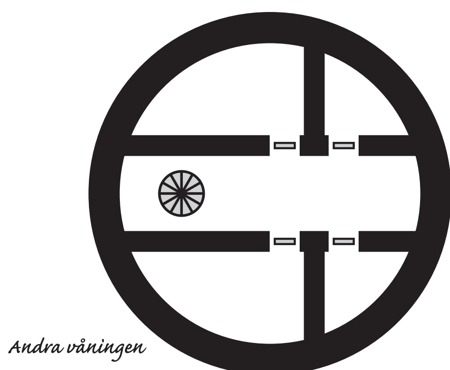
såsom hästskallar, enorma skelettbitar från bestar och kopparpryttlar som exempelvis kittlar, kedjor och sköldar. När de blåser skapar dessa ett bistert oljud som kan höras över hela norra delen av Bjargwall till gavlianernas stora förtret. På översta våningen finns det dessutom bågskottsgluggar som någon gång i forntiden nyttjas vid försvar, men de används bara då trollkarlen stjärnskådar och blickar ut över staden och funderar.

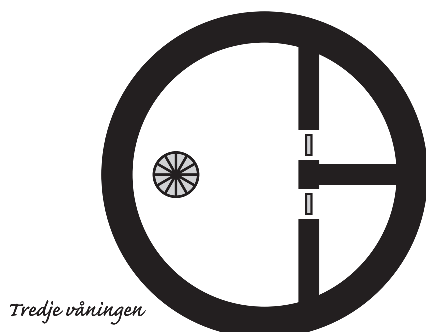
Wonúnyr bor i sitt torn med fyra tjänstehjon och två hirdmän, som alla tjänat honom under många många år. De tillåts inte släppa in någon som trollkarlen själv inte godkänt, så tjänarna i tornet är en ensam skara män och kvinnor. En av hirdmännen brukar spela på sina fars gamla trolltrumma, vilket ofta ljuder dovt och som skapar än mer mystik kring tornet. Vid sidan av trolltrumman tillåter trollkarlen inga andra väsnanden eller "tramserier" som han själv säger.

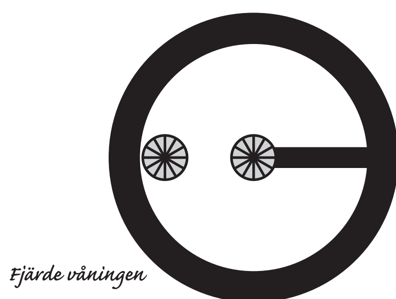
Första våningen

För att komma in i tornet måste man passera genom tornporten, vilket är en liten utskjutande fähusliknande portgång. Porten i sig är järnskodd och tung nog att hålla en anstormning utan belägringsvapen. På insidan finns en bänk på vardera sidan där besökare kan vila innan de släpps in. Under en av bänkarna finns en pottliknande


Första våningen


Andra våningen


Tredje våningen


Fjärde våningen


Femte våningen

bytta med Lämmellav blandat med vatten. Från byttan sprider sig därför en vällukt vars dofter man kan känna i hela första våningen. För att göra rummet mer trevligt är stenväggarna täkta av gamla vävda gobelänger med märkliga mönster och tecken.

Från tornporten kommer man sedan in i tornets första våning, vilken består av tre rum och ett kök. Ett större fyrkantigt i mitten med en dörr på vardera sidan, vilka i sin tur leder in i förrådsrummet på högersidan och trapprummet på vänstersidan. På motsatt sida tornporten är en naturlig klipphäll en del av torngrunden, som trollkarlen dekorerat med diverse förmål och vaxljus. Hällen är tillägnad Magh och han kräver att alla hans tjänare vördar henne som sin flowra. Ljusen hålls alltid tända och föremålen är gåvor från dem. Ett lugn vilar över platsen.

Trapprummet är också ett vaktrum och har stenpelare vid varje sida av stentrappan, mellan vilka man kan attackera en eventuell fiende som pressar försvarare uppåt för trappan.

Förrådsrummet är bara till hälften fyllt då trollkarlen tillsammans med sin stab av tjänare inte äter som den garnison tornet och förrådsrummet var avsett för.

Köket ligger en halv våning ner från förrådsrummet och är tornets enda värmekälla. Det är litet felplacerat vilket allt som oftast gör de tre översta våningarna kallare än de två första. Detta har skapat en viss ovilja bland tjänarna att spendera tid högre upp vilket ibland kan höras när de tjafsar. Två större eldstäder finns här och olika upphängningsanordningar för kittlar och kokkärl vilar över dem. Ett par större stenhällar med träbänkar fungerar som tillredningsytor och på väggarna finns flera hyllor med kärl, säckar och skålar. Trollkarlens alla tjänare äter normalt sett här.

Andra våningen

På andra våningen finns två sovsalar till tjänstehjonen, ett gästrum och ett avträde. Ett litet trapprum är placerat där trappan kommer upp och leder vidare till tredje våningen.

Sovsalarna för tjänstehjon har fyra sängar placerade mot tornets ena mittvägg, ett par kistor med deras tillhörigheter såsom kläder, personliga ägodelar och lösören till ett värde av 11 kopparmynt. Trollkarlen är ingen givmild man men han ser å andra sidan till att de alltid har mat på bordet för en relativt blygsam arbetsinsats. Ett runt bord och fem träpallar står mot ena väggen och belamrad av matrester, gammalt bröd och några rökta korvar. Tjänstehjon äter ibland här när köket inte används.

Gästrummet har en stor dubbelsäng med björnfällar och dunbolster. En eldstad finns placerad mot rummets enda bärande vägg och är kopplad till rökgången från köket i bottenvåningen. Den har inte använts på ett tag och är nästan igenomtäppt vilket en gäst som försöker

göra upp eld snart blir varse. På den krökta tornväggen sitter en sköld och två korsade spjut upphängda vilka var en gåva från en sedan länge glömd härförare som var på besök. Litet konstigt är att inga fönster eller utkikshål finns på denna våning.

Tredje våningen

Tredje våningen har en audienshall, en vävkammare, ett trapprum och ett förråd. Trapprummet är litet och har en utgång ut i audienshallen samt leder vidare uppåt i tornet. Detta är tornets största rum efter trollkarlens egna kammare på fjärde våningen. Ett stort träbord som mäter fem steg på längden och två på bredden fyller nästan hela hallen. Vackert utsnidade träbänkar löper längs med dess sidor, och på ena kortsidan står trollkarlens tron som är ett vackert handarbete i trä, ben och läder. Ryggen är mjukt vadderad och formad som en stiliserad stegrande häst och har kraftiga armstöd. Här sitter vanligtvis trollkarlen när han får besök och tar aldrig gäster längre upp. Han gillar inte att ha dem i sin privata kammare, än mindre i sitt bibliotek, så tillsvida de inte är lärda eller trollkarlar själva, då han kan bjuda upp dem för att diskutera något han finner intressant.

Längs med väggarna i audienshallen hänger tio mindre, men otroligt vackra gobelänger med motiv från fjärran tider. Man kan se Fanor Bogwartha strida mot vildmän på en och Kappmästaren på en annan. En gobeläng berättar om Pwynnd Swaahndril, sedermera Långormsdräpe, och hur han nedgjorde den väldiga lindormen. Alla förtäljer de några av ostrosedens mest älskade legender och skulle för en samlare vara ovärderliga. Trollkarlen må vara vis och en kunnig historiker, men han är ingen handelsman och har inte insett värdet av sin skatt. Han är ju dock en av mittlands skickligaste vävmästare och uppskattar dem för det goda hantverkets skull och talar gärna om dem om en gäst skulle påpeka deras skönhet. Faktum är att de alla är vävda och skänkta som gåvor från den okända Ulpukka Skimrabåge, en halvhalf som lever i ensamhet med sin ätt i Svartlidens djup som Wocúnyr av slump mötte för ett mannaminne sedan. Ulpukka är mycket gammal och hennes familj är en mycket sorgsen skara halvblod. En gång i tiden tjänade de Majnjords storkonung men glömdes bort efter att Kappmästaren besegrats. Nu för tiden vet ingen om dem eller vart de lever.

Bakom tronen hänger en väldig träsköld som är gjord av snidat trä, också den otroligt vacker. Hallen är i övrigt utsmyckad och man förstår att trollkarlen är rik. Detaljerna själva, såsom försilvrade portringar, utsnidade karmar på bord och bänkar, ornamant kring fönstergluggarna och så vidare. I taket hänger en väldig järnkrona som sällan bär ljus. Istället förlitar man sig på facklor. I rummet finns även en väldig uppstoppad grip som täcker upp hela ena hörnet, vars fjädrar nu håller på att falla av. Det finns också några uppstoppade ugglor och en rad okända bestskallar som hänger från taket.

Vävkammaren är ett av trollkarlens mest kära rum i tornet. Här dyrkar han Magh på sitt egna sätt, ett sätt som genom åren fört honom närmare flowran än något annat. Den väldiga golvvävstolen är ett hantverk utan like, och den kan till och med rivalisera de vackra gobelängerna utanför. Varptyngderna och bommen, varje liten del av ramen och varje liten kil och hävarm är vackert utsirlade med små figurer som undflyr vilda ulvar och draugar. I ramen sitter en halvfärdig gråmelerad väv fäst med en tråd som försvinner ner i en stor garnkorg vid sidan om. Vitnervävare kan med ett lyckat situationsslag med situationsvärde 12 modifierat av sitt exceptionella karak-tärsdrag Spiritus känna att vitnern är vild och otyglad här. Faktum är att väven är en förtrollad väv som aldrig kan slutställas och garnet som Wocúnyr väver med är hämtad från Magh i ett av Dimhalls gränsriken. Garnet tar aldrig slut och är en del av trollkarlens kontakt med flowran då han i egenskap av hennes laird ofta talar med henne och söker hennes visdom. Nu svarar hon sällan och hans väv är därför hennes gåva till honom. I den finner han mycket visdom och svar på sina funderingar. Genom att väva ett motiv av tråden och studera den samtidigt som man försöker utröna Maghs visdom (representeras av ett lyckat slag för Religion Ostroseden) kan Magh skänka en en sanndröm natten därpå. Sanndrömmens enda nackdel är att den drömmande ibland kan dyka upp i eventuella offers drömmar som en gestalt i skuggorna (9-10 på 1T10).

Porten till vävkammaren är låst och endast Wocúnyr har nycklar att låsa upp. Dessutom är minst en av hirdmännen alltid stationerad i audienshallen utanför.

Om rollpersonerna vid något tillfälle skulle skada trollkarlen eller bryta sig in i tornet i jakt på något kommer Wonúnyr att väva och söka Maghs kunskap och drömmar om dem så länge de befinner sig i staden. Om han kan kommer han hjälpa rollpersonernas fiender att finna dem (alla utom Shurdahjón). Om de istället blir hans vän kan han komma till dem med hjälp i form av en ledtråd eller hemlighet som han fått genom vävens sanndrömmar.

Förrådet är belamrat med diverse privata ägodelar han samlat på sig genom åren. Lådor med gamla men fina kläden, stavar, väskor och reseutrustning, en gammal men otroligt fin hanirgjord sadel och otaliga lårar, lådor och tunnor fyllda med alltifrån lyktor, verktyg, rep och ett tunnare men styrktåligt läderharnesk (RV 4 men räknas som RV 2, skyddar bröstkorg och mage). Det mesta i förrådet är gamla tillhörigheter som Wocúnyr inte haft hjärta att slänga, men han går sällan hit längre. Dock har han sett till att tjänarna varje kväll skall ställa in en skål med gröt, då det bor en tornrådare i förrådets skuggor. Rådaren kom överens med Wocúnyr att han skulle få bo kvar när trollkarlen flyttade in, på villkoret att han varje kväll skulle få gröt som resten av folket i tornet. Trollkarlen såg ingen anledning att inte låta råd-

aren bo kvar som sedan dess hållt sig undan och som tack för hjälpen hållt tornet fritt från råttor och andra kryp. Rådarens viskningar kan ibland höras på nätterna och tjänstehjon håller sig undan från förrådet. Man fruktar rådarens vrede mycket, och ställer dit gröten bara för att trollkarlen tvingat dem.

Fjärde våningen

Den fjärde våningen kommer man till genom trapphuset vilket leder ut i en stor kammare med en spiraltrappa i mitten som leder upp till tornrummet. En väldig kungasäng står i rummets södra del, och rummet kantas med en större fönsterglugg i vardera vädersträck som man genom kan blicka ut över staden. På vintern täcks dessa för med fällar, men är öppna under det varmare halvåret. Vid sidan av sängen som är fylld med varma och sköna dunbolster är rummet prytt med dyrbarheter. Vävda mattor som trollkarlen själv gjort täcker golven och varma fällar är slängda över stolar och vadderade bänkar.

Eftersom det inte finns någon eldstad i tornet har man flyttat hit två enorma eld-klykor med glödsamlare under, som det eldas i när det är kallt.

Ett bord finns mot norra väggen som är överöst med skriftrullar, hudar, runristade ben- och träskivor, skrivdon, gåsfjädrar, blod- och sotkrus.

Från den östra väggen, på motsatt sida om trappan som leder ner till tredje våningen, löper en vägg rakt in mot rummets mitt där spiraltrappan till taket är placerad. Väggen utgör grunden för trollkarlens bibliotek, och är på ena sidan helt klädd med böcker och skrifter. Bredvid bokhyllan står en skrivpulpet som ofta används, och är nersolkad med färg och skriftpigment. Biblioteket är främst fokuserat på Majnjords historia och osttronernas kultur (Kulturkännedom [Mittland] med fördjupningarna Historia och Geografi, samt Religion [Ostroseden]). I rummet finns även en försilvrad ringbrynja på en rustningshängare som är mästersmidd (RV +1) som Wocúnyr använde i sin ungdom.

Femte våningen

Till takvåningen, eller översta våningen för att vara mer korrekt, kommer man genom spiraltrappan i mitten på rummet under. Takvåningen är bara delvis täckt av taken som är helt uppbrutet mot väster för att släppa in sol- och månljus. Vid västra väggen, som är utan tak, står en väldig sten med en speciell ristningskonstruktion satt i dess toppyta. Det är ett sol- och månkalender hämtat från en tronländsk modell som Wocúnyr fann på en resa för många år sedan. Han använder den några gånger per månvarv för att sia om väder och vind och tror sig veta att den är kopplad till årstidernas krafter. Han har inte fått något svar av Magh i frågan än men hoppas och väver mycket kring frågan för att få en sanndröm.

Några stolar finns här uppe och en varm pälsmantel med huva som han brukar bära då han är här vintertid.

En bastant trälucka i golvet som kan låsas både underifrån och ovanifrån håller fukt och väta ute.

Ljuden från allt som hänger från takkanten är öronbedövande när det blåser ute men i övrigt är upplevelsen och utsikten hänförande.

38. IBORS VIGHALL

Från när och fjärran kommer mittländska krigare och bragdmän för att besöka Ibors vighall. Här hoppas de få lära av vapenmästaren Ibor Kvissla de tekniker som gjorde Ibor legendarisk när han fällde den bulturiska krigarhövdingen Kossgrim i envig. Bara de som redan har härdats i stridens hetta och bemästrar svärdskonsten kan hoppas på inträde. Ibor väljer sina elever noggrant och bara om de kan betala väl för sig. Eftersom kraven är så höga är det oftast bara bogwarther från rikare familjer som får inträde. Att träna under Ibor innebär att man sex timmar dagligen får nöta in de olika teknikerna tills de sitter perfekt. Detta är ett hårt och svettigt arbete och många är de som ger upp på vägen. Den som dock lyckas klara sig hela vägen har lärt sig fem dödliga tekniker som kommer att sprida död och förintelse omkring sig.

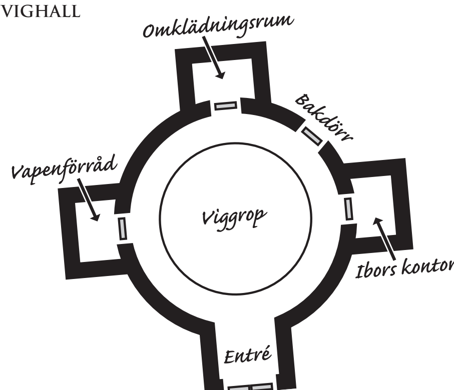
Ibors vighall är en stor cirkelrund byggnad med högt till0 tak. I mitten av rummet har den stora viggropen grävts ut och där lär Ibor ut sina konster. Oftast har Ibor inte fler än två till tre elever åt gången och de åtnjuter vapenmästarens fulla uppmärksamhet. Varje liten rörelse gnuggas in i minsta detalj tills den sitter i ryggmärgen. Runt om viggropen finns det plats för ett hundratal åskådare.

Att träna hos Ibor

Om någon av rollpersonerna vill kan de träna hos Ibor. Dock kräver det att rollpersonerna minst har Strid FV 12 och fördjupningarna Sköldbärare, Sköldmästare, Vapenbärare och Vapenmästare (enhandsfattade svärd).

Kostnaden är 20 silvermynt i veckan och då får eleven själv stå för mat och husrum. Träningen består av två tretimmars pass, ett på förmiddagen och ett på eftermiddagen. Ibor är hård på att hans elever passar tiderna och kommer rollpersonen försent avbryts träningen för all framtid. Eventuellt innestående pengar behåller Ibor.

IBORS VIGHALL



Vigkampskvällar

Ungefär 3-5 gånger varje månad (vanligtvis fredagar) hålls vigkampskvällar i Ibors vighall. De blodiga kamperna anordnas dock inte av Ibor själv utan av Grändulvarna. Eftersom lydgoden Ceol Cadwalla har förbjudit vigkamper innanför Bjargwalls murar ser brödraskapet sin chans att tjäna mycket pengar på olagliga vigkamper och vadslagning. Lydgoden vet givetvis om att detta försegår innanför murarna men har bra betalt för att titta åt ett annat håll.

Eftersom Ibor inte vill hålla blodiga vigkamper i sin vighall har Grändulvarna hotat honom och hans familj. Ibor anser att han själv skulle klara sig i strid med Grändulvarna men vet att han inte hela tiden kan beskyddda sin familj. Istället för att ta några risker upplåter Ibor därför sin vighall till Grändulvarna under förutsättning att ingen i hans familj kommer till skada. Djupt inom sig hatar dock Ibor Grändulvarna som vanärat han vighall med blodiga spektakel. Skulle rollpersonerna försöka sig på att krossa Grändulvarna kan de få en oväntad allierad i Ibor. Han kommer dock inte att ställa upp om det innebär en direkt risk mot hans familj.

Vigkamperna som hålls i vighallen är mycket olika till upplägg och dödlighet. Grändulvarna håller allt från vänligt sinnade brottningsmatcher till blodiga kamper i fulla vapen och rustningar. Det vanligaste är dock kamper där de båda vigmännen endast är iklädda ett höftskynke, sina vapen och eventuella sköldar. Dessa strider går till första blodet och avbryts därefter innan någon dödas. Givetvis händer det olyckor i dessa kamper och folk dör men detta ogillas eftersom den dräpte då inte kan komma tillbaka för att strida en annan dag.

Hela verksamheten sköts av gågoden Olfwar Marowean. Vill någon av rollpersonerna deltaga i en vigkamp måste Olfwar godkänna kämpen vilket han gör i 99 fall av 100. Grändulvarna är alltid på jakt efter nya vigmän som kan äntra viggropen. I rollpersonens första kamp kommer denne att möta en spjutsven (typisk hirdman). Om rollpersonen senare vill ha fler kamper kommer motståndet att bli hårdare (spelledaren ger den typiska hirdmannan 10 extra stridspoäng för varje ny kamp). Man får dock bara gå en kamp per kväll. Beroende på vilken sorts kamp rollpersonen deltager i får han olika betalt. En brottningsmatch (med tillåtna knytnävsslag och sparkar) ger 10 silvermynt, en första blodet kamp ger 50 silvermynt och en dödskamp 200 silvermynt. Prispengarna gäller vid seger, förloraren får en femtedel om denne överlever.

39. HANDELSMANNEN FEODINC

Den lättsamme och självgode Feodinc är känd av folket i staden som Feodinc Galte, eller Feodinc Trötter, efter hans svulstiga kropp, måttliga fart och arbetslust. Trots de okväden som omger honom är han en uppskattad handlare som alltid sköter sina affärer med heder och

IBORS FEM TEKNIKER

Bulturisk hoppattack
Kostnad: 20. FV-krav: 12. Fördjupningskrav: Sköldbärare, Sköldmästare, Vapenbärare och Vapenmästare (enhandsfattade svärd).

Genom att spendera 10 stridspoäng kan den stridande trycka ner motståndaren med sin sköld samtidigt som denne hoppar upp och utdelar en stöt rakt uppifrån. Attacken är mycket svår att parera och motståndaren har -5 vid ett sådant försök. Attacken kan bara träffa huvud, bröstkorg eller armar, blir resultatet mage eller ben slås resultatet om.

Kandoviskt Pendelhugg
Kostnad: 20. FV-krav: 12. Fördjupningskrav: Sköldbärare, Sköldmästare, Vapenbärare och Vapenmästare (enhandsfattade svärd).

Genom att spendera 10 stridspoäng kan den stridande ta ett steg tillbaka och vrida överkroppen 90°. Varefter den stridande hastigt vrider tillbaka kroppen samtidigt som sköldens tyngd ökar pendeleffekten och svärdets slagkraft. Skada för det medeltunga svärdet ökar till 1T10 (ÖP 8-10).

Vapenknäckare
Kostnad: 20. FV-krav: 12. Fördjupningskrav: Sköldbärare, Sköldmästare, Vapenbärare och Vapenmästare (enhandsfattade svärd).

Genom att lyckas med en parering med skölden kan användaren av denna teknik spendera 10 stridspoäng på att låsa motståndarens vapen. Med sitt svärd kan användaren anfalla motståndarens vapen som vid en träff får sitt brytvärde sänkt med 1T10 (ÖP 9-10) poäng plus eventuell styrkebonus. Missar anfallet händer ingenting.

Ledsargare
Kostnad: 20. FV-krav: 12.
Fördjupningskrav: Vapenmästare (vapengrupp), Kampvana

Genom att spendera 10 extra stridspoäng under en vanlig attack och sikta in sig på offrets leder i armar och ben (med alla vanliga modifikationer), kan anfallaren försöka trasa sönder sitt offers leder. Tekniken är mycket illa ansedd bland vapenmästare som ser den som en ful väg att besegra sin fiende med. Om attacken träffar och tillfogar minst ett öppet slag i skadeslaget, samt ger minst 1 KP i skada efter att RV dragits av, anses fördjupningen ha lyckats. Skadan träffar då så illa att brosk och senor i leden i fråga sargas värre än vad den annars skulle, och ger en svårläkt och smärtsam skada. Utöver alla andra modifikationer från erhållna skador, förlorade KP och utmattning, får den sårade -5 på alla handlingar där leden används (och halverad förflyttning för skador på knä- eller höftleder) till skadan är helt läkt. Skadan tar fem gånger så lång tid att läka, förutsatt att den drabbade inte anstränger eller använder den skadade kroppsdelen. Används den skadade kroppsdelen i ansträngande situationer (då Situations-slag som kräver fysiska Exceptionella Karaktärsdrag) får offret en permanent skada, vilket översätts i en permanent minusmodifikation på -2 (och en fjärdedels avdrag på förflyttningsförmågan om den är en höft eller ett knä som skadats).

Bukspättare
Kostnad: 30. FV-krav: 16.
Fördjupningskrav: Sköldbärare, Sköldmästare, Sköldlegend, Vapenbärare, Vapenmästare och Vapenlegend (enhandsfattade svärd).

Genom att spendera 30 stridspoäng använder den stridande skölden för att trycka upp motståndarens vapen och eventuella sköld. Detta resulterar i att en lucka öppnar sig för den stridande att sprätta upp motståndarens buk. Lyckas attacken har den stridande sprättat upp magen på fienden så att tarmarna hänger ut. Den som utsätts för attacken får en kritisk skada (resultat 8-10) i magen och kan inte fortsätta kämpa. Bukspättare kan bara användas mot humanoider som är upp till en skeppsmast höga. Denna attack kan pareras.

skicklighet. Ett visst mått av avundsjuka lever i hans omgivning, men vem drabbas inte av det som lyckan kommer till?

Feodinc är rik på silver och vackra kläden, har flera sköna döttrar, en ung andrahustru (som skänker honom lycka efter att hans döttrars mor gick hädan för flera år sedan), ståtliga hästar, vagnar och tjänare. Han har dock kommit litet till åren och under vinterhalvåret har smärtor i ben och leder gjort honom sängbunden bitvis. Hans unga vackra hustru har vakat vid hans sida under dessa perioder medan hans högra hand och kammarmäster Lughaow har skött affärerna. Många har sett detta som en möjlighet att snabbt göra sig rika vilket har resulterat i en tät ström av uppvaktare till de ogifta döttrarna. Feodinc har själv inga planer på att lämna dem faderslösa ännu men han är medveten om sin ålder. Därför har han bett Lughaow att svära på Neman att inte släppa in någon uppvaktare som inte är modig, ståtlig och ärorik, något som bara ytterligare sporrat de mer än lovligt trotsiga döttrarna att pröva de unga män i staden som fallit för dem. Döttrarna, Iseda 14 år, Sinemanna 15 år, Eoina 17 år och Cuhlianna 18 år (som alla är Gudalikt vackra), kan ses på stadens gator och torg i följe av familjens kammarjungfrur och andra flickor som vill vara deras vänner. Pojkar och drängar kan höras ropa från omgivningen när de passerar och få andra flickor än Feodincs är så omtalade. Deras namn cirkulerar till och med i lydgodens borg då och då.

Handelsman Feodincs handelshus ligger på Belo Saotes gata i stadsdelen Fiskarstrand. Huset har tre våningar, där den understa är Feodincs handelsbod, den mellersta är tjänarnas våning samt räkenskapskammare och den översta familjens. Huset är större än många andra bredvid och har sin första våning helt byggt i sten. Handelsboden är luftig och rymmer balar och trälårar i mängder. Den yttre delen, den som vetter mot de dubbeldörrar som står öppna på dagtid och välkomnar kunder och handelsbekanta, är ljus och lätttillgänglig. Här spenderar Lughaow huvuddelen av sin vakna tid tillsammans med en handfull daglönare och drängar som hjälper till med att packa upp samt lyfta av och på lårar som transporteras till och från byggnaden.

Andra våningen nås genom en bred spiraltrappa i sten i husets inre del som endast går att nå genom att ta sig förbi alla varor och balar med varor i boden. Fyra rum finns på andra våningen; ett som tjänarna bor i, ett som är Lughaows, ett som är skatt- och räkenskapskammare och som ständigt är låst och som bara Feodinc själv har nycklar till, samt ett som nyttjas som kök och bespisningsrum. Endst bespisningsrummet har en egen öppen eldstad, men tjänarnas kammare har en vägg som vetter mot den, vilket ger en någorlunda värme vintertid. Till skillnad från familjen får alla tjänarna uträtta sina behov på gården utanför, där ett avträde ligger bredvid handelshusets stall.

Fortsätter man ytterligare en våning upp kommer man till en bastant och vackert ornamenterad ekdörr som leder in till familjens bostad. Den är låst likaså och kan kommas åt med någon av nycklarna som var och en av familjemedlemmarna bär på sig. Tre rum finns på övervåningen; en sovkammare för döttrarna som delar en väldig säng prydd med undersköna bolster och rävfällar; en sovkammare som tillhör Feodinc och hans fru, samt ett umgängesrum för avkopplande stunder där hela familjen kan samlas. Rummet har liksom de andra familjesovrummen en egen öppen eldstad, samt ett avträde som hänger på utsidan väggen.

I stallet har Feodincs stalledräng full koll på hans fem hästar, alla uppfödda av majnjordiska hanirer. Där finns också sadlar, fällar för hästarna, god halm, två vagnar och utrustning tillräckligt för att en hovslagare skall kunna utföra sitt jobb. Stalledrängen är dock inte skolad själv, utan köper tjänsterna av en hovslagare på Asketorget.

40. ZMIJGWYRS TORG

I Bjargwall är tron på flowrarna stor och de flesta håller fortfarande fast vid den gamla ostroseden trots att nidendomen var dag vinner mark. Lika fast som tron på flowrarna är tron på den trehövdade lindormen Zmijgwyr som sägs leva under staden. Det sägs att när kriget mot Kappmästaren var över och många år hade förflutit kom en skara nybyggare till den plats Bjargwall idag står på.

Nybyggarna leddes av Beromir den vise, han som var son till Veodwin Skarpklinga. Trots att Beromir kan räknas som Bjargwalls grundare finns det underligt nog få sånger som nämner hans namn och berättar vem han var. Några sånger har dock överlevt tidens tand som "Beromir och ormen" och "Zmijgwyrs löfte". Den förste berättar om hjälten Beromir vars öde var sammanbundet med en lindorm, den andra handlar om en vitnärväware (troligast Beromir) som slöt en pakt med lindormen Zmijgwyr. Oavsett om någon av sångerna bygger på verkliga händelser är Ormelöftet detsamma i båda sångerna. Så länge Beromirs folk vördar Zmijgwyr ska lindormen skänka staden lycka och skydda den från allt ont.

Än idag är man därför noga med att vörda Zmijgwyr i Bjargwall och lindormsdyrkarna i staden offrar både skatter och kreatur för att hålla ormen nöjd. Som bevis för detta pekar lindormsdyrkarna på att Bjargwall har haft tur och inte råkat ut för någon större olycka på flera mansåldrar. Särskilt tursamma personer i Bjargwall tros stå under direkt överinseende av lindormen och kallas därför för Zmijgwyrs gunstling.

Det främsta sättet som invånarna i Bjargwall visar sin vördnad för Zmijgwyr är dagen före högtiden Jolemor då det stora gåvokaret tas fram. Gåvokaret fylls med gåvor från stadens invånare och dekoreras med sommarens sista blommor. Det är inte särskilt viktigt att gåvan är dyrbar i sig men det är viktigt att gåvan är personlig och har anknytning till gåvogiveran och dennes familj.

Det är också viktigt att tänka på att Zmijgwyr har tre olika huvuden som står för olika ting. Chor står för kärlek/familjelycka, Jad står för rikedom och Heles står för hälsa. Det gäller därför att ge en gåva som tillfredsställer alla tre huvuden. Om man har haft dålig hälsa ett år så vet man att förra årets gåva inte gladde Heles och man har tappat dennes beskydd.

Högtiden börjar med att det fulla gåvokaret sänks ner i Ormebrunnen som står i mitten av Zmijgwyrs torg. Därefter berättas kvädet om Zmijgwyr av en respekterad lindormsdyrkare samtidigt som alla närvarande går fram och tänder ett ljus som ställs vid brunnen. Slutligen hissas gåvokaret upp ur brunnen och inte en endaste gång har Zmijgwyr inte tagit emot gåvorna. Elaka tungor från främst de som tillber Gave säger att det är lydgodens män som tömmer gåvorna djupt nere i brunnen och det mest ormlika som finns i brunnen är daggmaskar.

Förutom vid Jolemor är det brukligt att man vid de olika högtiderna offrar kreatur till Zmijgwyr. Det ligger på lydgodens lott att offra en oxe eller häst medan folket står för mindre djur som kaniner, får och getter.

Att undersöka vad som finns nere i brunnen är absolut förbjudet. Det anses som ett tecken på att man tvivlar på Zmijgwyrs existens och brukar bestraffas hårt. I äldre tider brukade de som var för nyfikna bindas och sänkas ner i brunnen som straff men dessa barbariska seder är tack och lov förbi.

Själva torget domineras av den enorma och storartade Ormebrunnen med sina träsniderier som bland annat föreställer Zmijgwyr själv. Den övriga ytan är täckt med gammal plank som gör att det gnisslar rejält på vissa ställen. Detta gör det svårt att smyga över torget (modifikation -5) vilket glädjer torgets handelsmän nattetid. Någon större handel föregås dock inte i någon större utsträckning på torget eftersom det anses vara en skymf mot Zmijgwyr. Zmijgwyrs torg är annars en viktig knytpunkt för lindormsdyrkarna i staden och de brukar samla sig i skaldehuset Zmijgwyrs tungor för samkväm.

Äventyrligheter

Det finns en stor risk att rollpersonerna förr eller senare vill ta sig ner i underjorden via Ormebrunnen. Detta görs lättast nattetid då det oftast är lugnt och stilla på Zmijgwyrs torg. Alla rollpersoner måste dock lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Smyga ger +3) för att inte väcka den lätt sovande Ailyn Halwhotas. Om Ailyn väcks kommer hon att märka vad rollpersonerna håller på med och hon öppnar därefter fönstret och ropar på hjälp. Rollpersonerna måste nu skynda sig för att hinna ta sig ner i brunnen innan en uppretad folkmassa tar dem tillfånga. Ner till brunnens botten är det 15 meter. Om rollpersonerna blev upptäckta av Ailyn hinner folkmassan fram till brunnen och hugga av repet för den siste som klättrade ner. Den olycklige faller fyra meter och tar 1T5 i skada när denne landar olyckligt.

41. BRINDHÉ OCH SON

Nere vid Zmijgwyrs torg ligger smedjan Brindhé och son. Eidel Brindhé heter smeden och han har lärt upp sonen Howe att följa i hans fotspår. Förutom dessa två arbetar även två tjänstehjon (Elkworf och Nevlon) i smedjan och utför enklare arbetsuppgifter. Brindhé och sons specialité är att sko hästar och de har därför ett gott rykte bland stadens hästhandlare. Själva smedjan är inte så stor men den innehåller allt som en normal smedja ska innehålla. Eidel Brindhé är trevlig och tillmötesgående mot sina kunder och berättar gärna om den gången han fick äran att sko hjälten Eothéins häst. Sonen Howe är mer tyst och tillbakadragen men av vad man kan döma så är han en god smedslärling.

Vad ingen i staden vet är att Eidel, Howe och de två tjänstehjonen alla är medlemmar i Shurdahjón. Sent om nätterna drar Howe omkring i staden letandes efter ensamma dvärgar som de kan kidnappa och föra till smedjan. Smedjans källare är nämligen ombyggd till en ljudisolerad tortyrkammare och där har många dvärgar gått ett ångestfyllt öde till mötes. Efter tortyren dumpas kropparna i Ormebrunnen på Zmijgwyrs torg och där hoppas sekten att alla ledtrådar efter offren ska försvinna.

Äventyrligheter

Så länge Shurdahjón inte ser rollpersonerna som ett hot är smedjan bara en vanlig smedja. Har däremot Shurdahjón börjat fatta misstankar mot rollpersonerna eller anar att de sitter inne med information om Svastikov kommer Howe och hans anhang att försöka kidnappa en av rollpersonerna och före denne till smedjans tortyrkammare. Howe kommer dock bara att våga slå till mot en ensam rollperson och det kan därför tänkas att de gör någon sorts skenmanöver för att lura bort de andra rollpersonerna. En kidnappad dvärg eller rollperson har i regel bara tre dagar på sig att leva när denne förts till tortyrkammaren. Dessa tre dagar är fyllda av smärta och ångest och offret kommer att ha svårt att inte berätta allt vad denne vet. När offret slutligen har avlivats förs kroppen till Ormebrunnen där den dumpas.

Tortyrkammaren upptäcks

Om rollpersonerna upptäcker tortyrkammaren och lyckas komma undan vet Shurdahjón att det bara är en tidsfråga innan hirdvakten eller någon annan kommer för att undersöka saken. För att dölja alla spår av tortyrkammare tänder därför sekten eld på smedjan.

I de rykande ruinerna efter att elden har släkts finns det inga bevis kvar efter tortyrkammaren. Invånarna i Bjargwall lider istället med Eidel (om han lever) som förlorat sin smedja men är samtidigt tacksamma att elden inte spred sig till andra hus. Anklagar rollpersonerna öppet Eidel eller Howe för att vara drakdyrkare frågar befolkningen efter bevisen (som givetvis har gått upp i rök till rollpersonernas stora förtret).

1. Smedjan

Om dagarna befinner sig Eidel och Howe nästan alltid i smedjan och utför sin smideskonst. Utrustningen i smedjan består av en ässja, smidesstäd, skruvstycke samt olika verktyg som hammare, släggor, huggmejslar, smidestänger och olika filar. Alla verktyg är märkta och har sin bestämda plats på väggen när de inte används. Längs ena väggen finns en trappa som leder ner till källaren. I smedjan är det trångt och ofta kvavt. Platsbristen gör att Eidel eller Howe måste sko sina kunders hästar ute på gatan vilket de gärna gör tack vare den friska luften.

2. Bostadsrum

Det bakre rummet i smedjan är Eidels och Howes bostadsrum. Här har de var sin säng, en kista med kläder och personliga föremål samt sina vapen. Howe förvarar även sin hemska drakmask i sin kista. I mitten av rummet finns ett bord med fyra stycken pallar. I ett hörn finns en spis där mat brukar tillagas. Rummet är ganska spartanskt dekorerat och det märks att här har ingen kvinna lagt sin hand på många år.

3. Källartrappan

Trappan som leder ner till källaren slutar vid en låst dörr (Eidel och Howe har var sin nyckel). För att få upp dörren måste någon av rollpersonerna lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (krav fördjupningen Låsdyrkning). Väl innanför dörren finns en kort gång som slutar vid ytterligare en dörr. Denna dörr är stängd och har tre järnreglar som ser till att den inte kan öppnas från insidan av källaren. För de som kommer från smedjan är den dock lätt att öppna.

4. Järnförråd

I detta förråd förvarar Eidel och Howe olika sorters järnstänger som de har köpt i Angarboda. Vissa stänger är av mjukt järn medan andra är av hårdare sorter. I förrådet finns det även ett tjugotal järntackor och en säck med kol.

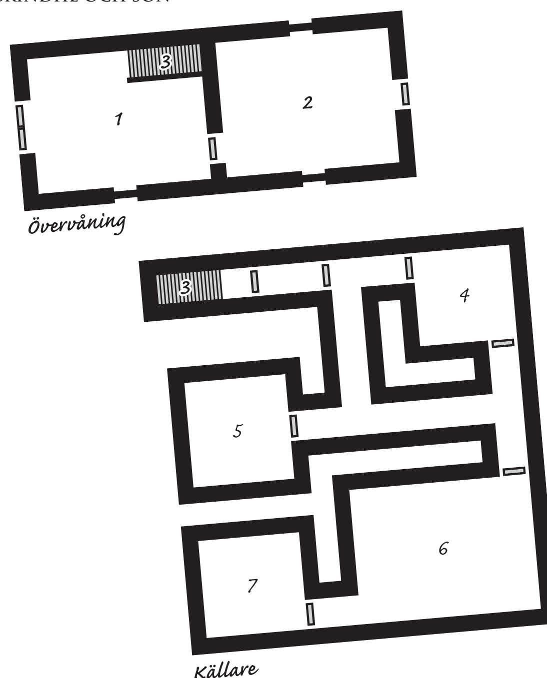
5. Tjänstehjonens rum

Nattetid sover smedjans två tjänstehjon Elkworf och Nevlon i detta rum. Det är deras uppgift att se till att ingen tar sig ner i källaren och hittar tortyrkammaren. Om de upptäcker rollpersonerna eller någon annan i källaren kommer de att anfalla inkräktarna tills de är dräpta eller drivna på flykt.

6. Tortyrkammaren

Längst in i källaren finns den hemska tortyrkammaren där dvärgar torteras till döds. Kammaren är uthuggen ur själva berggrunden och lämnar små chanser för de stackars offren att undkomma sina banemän. Rummet är lätt rektangulärt och mäter sju steg på längden och sex på bredden. I dess mitt är ett stenkar direkt uthugget och

BRINDHÉ OCH SON



bevarat ur golvet, där en finurlig vattenpåfyllnad ger torterarna möjlighet att dränka sina offer. En eldstad finns på motsatt sida ingången vars rökgång på ett välkonstruerat sätt leder rök och värme upp via smedjans eldhärd. Detta är så väl konstruerat att inte ens en utomstående smed uppe i Brindhés smedja kan se att något ligger under jord. Ljuset i kammaren är dunkelt som bäst och luften är tät och stickade. Dofter av levrat blod och härsket dvärgkött blandas med sotigt järn och rostiga kedjor. På många sätt är tortyrkammaren en avbild av Blotheim eller värre.

På den högra väggen sticker krokar ut ur väggen som diverse redskap är upphängda på. Kedjor, rep och handfängslen pryder väggen ovanför eldstaden tillsammans med järn som kan glödgas. På den vänstra väggen hänger de redskap som torterarna använder sig av för att bearbeta sina offer. Där finns tänger, järnstickor, saxar och hullingkrokar finns i mindre trälådor på en hylla och bredvid hänger knivar, eggjärn och andra vassare objekt. I övrigt är kammaren utrustat med andra grymma verktyg, som skallvred, tumskruvar och nålband. I taket är taljor och block uppspända så att man kan hänga upp människostora objekt. Framför eldstaden står två järnbeslagna stolar som vetter mot varandra där man kan spänna fast och tortera tillfångatagna offer, samt en träbänk som är överöst med blodiga verktyg.

På golvet står två stora tunnor som det luktar fruktansvärt hemskt ur även om stanken aldrig lyckas ta sig längre än ut i tortyrkammaren. Kärlen används för bortforsling av kroppsdelar och andra restprodukter av smedjans "hantverk", något som dessutom används i syfte att skrämma de redan skräckslagna offren.

Tänk på att det fortfarande kan finnas levande offer kvar i smedjan om rollpersonerna anländer inom tre dagar efter Shurdahjón har kidnappat någon. Om det finns ett offer i smedjan finns Eidel och Howe i tortyrkammaren nattetid.

7. Fängelsehåla

Om det finns någon fånge hos Shurdahjón får denna dagtid befinna sig i denna smutsiga fängelsehåla. Nattetid torteras den olycklige i tortyrkammaren. Dörren till detta rum är reglad av två järnreglar utifrån. Rummet stinker något fruktansvärd eftersom fångarna inte har tillgång till någon sorts avträde.

42. NATTFJÄRILEN

Nere vid Zmijgwyrs torg finns ett hus i murat vitt tegel. På skylten som hänger ut över gatan kan man läsa att inrättningen heter Nattfjärilen. Detta är inget vanligt värdshus eller mjödkällare, det är nämligen Bjargwalls enda skörlevnadshus. För att ta sig förbi de två Grändulvarna (svärdsbröder) som vaktar dörren måste man antingen ha på sig rikemanskläder eller kunna hålla upp en välfylld penningpung. Kvinnor släpps inte in i huset över huvud taget. Rollpersonerna ser direkt de tatueringar som Grändulvarna bär på och förstår att man bör respektera dessa män.

Tar rollpersonerna sig förbi vakterna möts de av inrättningens stallgnoa Ewelyna Aftonhjarta. Ewelyna tar armkrok på två av rollpersonerna och eskorterar in dem till välkomsthallen. Här möts rollpersonerna av en förbluffande syn. Längs de vita väggarna hänger draperier i rött och purpur. Stearinljus i regnbågens alla färger lyser upp salen och ger den ett varmt intryck. På fåtöljer och bänkar sitter ett dussintal flickor, alla utmanande klädda. Deras klänningar är korta, saknar ärmar och får bysten att verka större. Ewelyna ber rollpersonerna slå ner sig på bänk varefter hon knäpper med fingrarna och sekunden senare har rollpersonerna sällskap av var sin flicka. En kortvuxen man kommer fram till rollpersonerna och undrar om de vill ha något att dricka. Vad än rollpersonerna beställer kommer det att kosta fem gånger så mycket som på ett vanligt värdshus. När rollpersonerna har druckit färdigt undrar flickorna om de vill ha lite specialservice i ett av bakrummen. Om någon av rollpersonerna är intresserad av detta så har han några svettiga minuter framför sig. Priset för denna tjänst är 8 silvermynt. Förutom flickorna finns det också ett antal andra gäster i rummet. Dessa är ofta rika handelsmän men kan även vara bragdmän eller andra Grändulvar.

Skörlevnadshuset Nattfjärilen är en inrättning som kontrolleras av Grändulvarna. I Bjargwall är det dock inte olagligt att sälja sin kropp så därför är Nattfjärilen en av Grändulvarnas få legitima verksamheter. Det bör dock sägas att vara nattfjäril är den lägsta form av sysselsättning som finns i Bjargwall och flickorna behandlas därefter av stadens befolkning. De flesta av nattfjärilarna kommer från fattiga förhållanden och för att inte svälta på gatan har de tvingats att ta anställning hos Ewelyna. Flickorna försöker dock att se det positiva i vardagen men de flesta önskar sig ett liv långt borta från Nattfjärilen.

Intressanta gäster

Flera intressanta personer finns att möta på Nattfjärilen. Vissa av dessa arbetar på skörlevnadshuset medan andra är besökare. Gemensamt är att alla anser att det som händer på Nattfjärilen stannar på Nattfjärilen.

- Ewelyna Aftonhjarta. Denna välfödda dam är inrättningens stallgnoa (bordellmamma). Hon bär alltid på tok för mycket smink och stinker av parfym. Ewelynas trevliga och världsvana sätt imponerar dock på de flesta. Flickorna som arbetar på Nattfjärilen har stor respekt för henne. Ewelyna är en Grändulv, dock har hon bara den första tatueringen intatuerad på sin kropp. För att få njuta av skörlevnadshusets tjänster måste man ha fått Ewelynas godkännande. Kända bråkstakar och illgärningmän kastas ut med huvudet först av de båda vakterna.
- Loghun Cadwalla och Wolfhred Brahagast brukar ibland besöka denna inrättning. Medan Wolfhred nöjer sig med att dricka dyrt nyttjar Loghun nattfjärilarna till det yttersta, gärna två åt gången. Tack vare Wolfhreds ställningstagande har han blivit nattfjärilarnas favorit och han behöver därför aldrig sitta ensam i välkomsthallen.
- Dowan Vinhandlaren brukar besöka skörlevnadshuset en gång i månaden. Hans hustru Mearra har nämligen fått för sig att könsdrift på äldre dar är något syndfyllt som bör undvikas. Dowan håller dock inte med sin hustru men eftersom hon inte släpper till har Dowan löst problemet på annat sätt. Mearra vet inte om Dowans besök på Nattfjärilen och om rollpersonerna spelar sina kort rätt kan de utpressa Dowan att avslöja sin hemlighet för dem med denna information.
- Nattfjärilen Lorinya är den vackraste flickan på hela skörlevnadshuset. Hon har långt ljust lockigt hår, klarblå ögon och ett leende som smälta den känslokallaste man. Det ryktas därför att alfblodet rinner tjockt i hennes ådror. På grund av sin skönhet är Lorinya reserverad för högt uppsatta gäster som kräver det bästa. Detta har dock fått henne att avsky rikemän eftersom de ofta behandlar henne illa. Om någon av rollpersonerna är mäktig eller högt uppsatt kan Lorinya med fördel introduceras till denne.
- Grändulvarnas ledare Mordryn Svartblod brukar ibland besöka Nattfjärilen. När han är närvarande omsvärmas han av inte minde än fem nattfjärilar som tar hand om honom. Mordryn låter alltid vinet flöda i sitt sällskap och för ett himla väsen. Många gånger

har andra gäster försökt tysta Mordryn men detta har varit stort misstag. De båda vakterna har fler än en gång slitit tag i den oförsiktige och misshandlat denne. Därefter kastas den olycklige, halvt ihjälslagen, ut på gatan.

- Hudristaren Egwyn Eodérth kan vissa kvällar ses inne på Nattfjärilen där han trånar efter Ewelyna Aftonhjarta. Han sitter dock mest för sig själv med ett stop mjöd som han sakta men säkert surplar i sig.

Äventyrligheter

En mängd olika händelser och äventyrligheter kan äga rum på skörlevnadshuset Nattfjärilen. Här följer några förslag.

- När rollpersonerna sätter sig ner i välkomsthallen skyndar sig Lorinya fram och sätter sig vid den mest välvårdade av rollpersonerna, till stallgnoan Ewelynas stora förtret. Lorinya är väldigt trevlig och har plockat på stora charmen. Hon virar det lockiga håret runt ett pekfinger, äter ett körsbär på ett väldigt sensuellt sätt och trycker bysten mot rollpersonens kropp. Om rollpersonen följer med Lorinya till ett av bakrummen får han (troligast) sitt livs bästa upplevelse. Efter genomförd akt berättar Lorinya att hon hatar sitt liv på Nattfjärilen och önskar att rollpersonen kunde ta henne därifrån så att de kan starta ett nytt liv tillsammans någon annanstans. Detta gör Lorinya inte av kärlek utan av desperation. Skulle rollpersonen anta hennes erbjudande kommer denne att dra på sig Grändulvarna vrede eftersom de inte är ett dugg intresserade av att förlora sin stora kassako så att säga. Svartgoden Mordryn kommer att skicka fem svärdsbröder för att återta Lorinya. Om rollpersonen däremot vill köpa hennes frihet går det faktiskt för sig. Hon kostar dock hela 10 guldmynt att köpas fri. Hur Lorinya uppträder efter att hon fritagits/frigivits är upp till spelledaren att bestämma. Kanske stannar hon hos rollpersonen och blir dennes kvinna, kanske stjäl hon rollpersonens pengar och flyr söderut på en snabb häst eller så kanske hon låter sig charmas av en rival till rollpersonen och börjar ett nytt liv med denne.
- Rollpersonerna sitter i välkomsthallen med var sin nattfjäril när en stor man med grym uppsyn kommer in. Mannen har många tatueringar på sin kropp och rollpersonerna förstår att han på något sätt är sammankopplad till de båda vakterna vid dörren. Mannen som är svartgoden Mordryn blir genast omsvärmad av nattfjärilar. Han kommer dock att ropa "Kiana, var är min Kiana?" Det visar sig att Kiana är en av de nattfjärilar som sitter med en av rollpersonerna och hon tassar på lätta fötter iväg till Mordryn. Om rollpersonen inte gör något kommer en annan nattfjäril (en betydligt fulare) att sätta sig vid rollpersonen. Om rollpersonen blir förgrymmad över att hans nattfjäril "stulits" kan det sluta illa. Försöker rollpersonen på något sätt att ta tillbaka Kiana kommer Mordryn och de båda vakterna att först misshandla denne och sedan slänga ut denne på gatan.
- När en av rollpersonerna kommer ut från bakrummet efter genomförd akt märker denne att penningpungen saknas. Rollpersonen har utan att märka det tappat penningpungen som har glidit in under sängen som han nyss kom ifrån. Om rollpersonen inte kan betala sin skuld med något annat värdeföremål som denne äger måste rollpersonens kamrater rycka in. Vägrar de övriga rollpersonerna eller är de inte närvarande misshandlas rollpersonen av de båda vakterna innan han kastas ut på gatan. Anklagelser om att någon på Nattfjärilen har stulit penningpungen möts med döva öron. Rollpersonen bör bli så svårt misshandlad att denna har förlorat hälften av sina kroppspoäng.

43. EGWYNS HUDRISTNINGAR

Inte långt från Lindormsporten i slutet av en liten gränd har Egwyn Eodérth en liten bod där han utför hudristningar och gärna berättar och lyssnar på en bra historia. Egwyn har kommit in i sina sista år men han är fortfarande pigg och hälsan har han i behåll. Några av hans vänner säger att det beror på han kommer från en hjältesläkt. Egwyn är en duktig hudristare med stadig hand som med tiden bara blivit bättre och bättre. Han lärde sig hudristkonsten av den gamle mästaren Hogwan den Stadige.

Egwyn kommer ursprungligen från Dranvelte där hans släkt går under hjältenamnet Eodérth. Men Egwyn har aldrig velat bli en hjälte och bragdman som sin fader och sina bröder. Egwyn ville se världen men inte med svärd i hand och blodet sprutande från fällda fiender. Han kom dock inte så långt på sina vandringar utan hamnade i Bjargwall där han upptog det värv som skulle uppta hans liv.

När Hogwan gick bort fick Egwyn ärva hans hudristarbod men affärerna gick till en början dåligt. Egwyn kunde visserligen rista enklare tatueringar men han hade en ostadig hand. Det var inte förrän Egwyn träffade Jhomas Tvetvage som introducerade honom till konkoktet hököga som affärerna började gå bättre. Hököga skärper sinnet och får Egwyn att fokusera när han ska tatuera. Tyvärr är hököga dyrt och äter upp det mesta av Egwyns inkomst. Sakta men säkert håller Egwyn dock på att spara ihop så att han ska få råd till en större bod och kanske också ta sig en lärjunge. Det mesta av Egwyns inkomster kommer från Grändulvarnas vars medlemmar ständigt är i behov av nya tatueringar för att visa upp sin status och makt.

I hemlighet är Egwyn förälskad i Ewelyna Aftonhjarta på Nattfjärilen och vissa kvällar kan han ses tråna efter inne på glädjehuset. Affektionen är dock inte ömsesidig men Ewelyna låter honom hållas.

44. MJÖDSTUGAN SVARTE HOV

Mitt emellan Godetorget och Zmijgwyrs torg ligger mjödstugan Svarte Hov, ett känt tillhåll för Bjargwalls undre värld och mörkare element. Svarte Hov ägs av Eohird, en svärdsbroder bland Grändulvarna. När man kommer in på Svarte Hov möts man av en dunkel lokal i två våningar. Råbarkade män och kvinnor riktar direkt misstänksamma blickar mot alla främlingar och man förstår att mjödstugan inte är till för de harhjärtade. Kring borden förs dunkla konversationer, spelas det tärning eller dricks det under tystnad. Enkla trästolar och bord utgör den enda inredningen i lokalen. På golvet finns fortfarande dåligt bortskrubbade fläckar av torkat blod att beskåda.

Priserna är normala men kvalitén på maten är inte den bästa och dryckerna är betydligt starkare än de borde vara. Mellan borden springer tre pigor som serverar det mjödstugan har att bjuda på. Försöker rollpersonerna ta sig upp på övervåningen blir de stoppade av en tatuerad man (svärdsbroder) som säger att våningen är privat. Övervåningen används av Grändulvarna och det är oftast här de samlas för att dela på byten eller planera nya illdåd. I mjödstugan som har öppet dygnet runt finns det sällan färre än åtta svärdsbröder här och både svartgoden Mordryn Svartblod och grågoden Olfwar Marowean spenderar stora delar av sin dagtid här. Man kan ofta skåda brödraskapets drängar ila upp och ner mellan våningarna men de stannar aldrig särskilt länge.

Smuggelgången

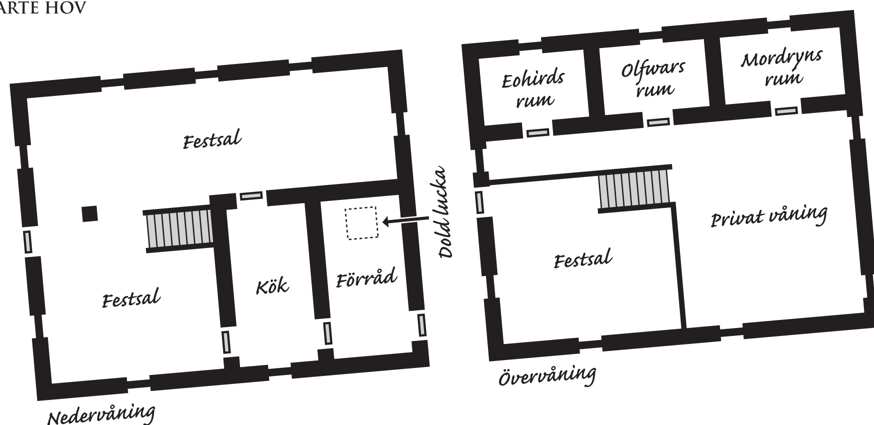
I ett av bakrummen finns en dold lucka som leder ner till Eohirds hemliga smuggelgång. Smuggelgången som hittades av en slump används flitigt av Grändulvarna för att smuggla in och ut ljusskygga personer och varor belagda med tull. Smuggelgången är en stor inkomstkälla för Grändulvarna och de försvarar sin hemlighet med stor vaksamhet. Det går nämligen ett rykte i staden (som rollpersonerna kan höra) att Eohird är mannen man ska besöka om man vill smuggla in eller ut något ur staden. Ryktet berättar dock inte något om smuggelgången och hur Eohird utför denna tjänst är ett allmänt mysterium.

Äventyrligheter

Svarte Hov är en plats där många skumraskaffärer planeras och kontrakteras. Söker rollpersonerna hjälp från den undre världen är det Svarte Hov de ska bege sig till. Det är dock inte det lättaste att finna det man söker och man måste fråga försiktigt för att int dra på sig de skumma elementens vrede. Det bästa sättet är att gå via Eohird som kan hänvisa till diverse olika personer beroende på rollpersonernas ärende. Att träffa Mordryn Svartblod eller Olfwar Marowean är dock svårare men inte omöjligt. Om priset är det rätta kan rollpersonerna köpa sig diverse mörka tjänster i Svarte Hov. De kan också bli kontrakterade om de söker efter arbete av illegal natur. Det viktiga att tänka på är att samtliga på Svarte Hov ser förräderi som det värsta av brott. Därför kan rollpersonerna räkna med många dödsfiender om de inte står för sitt ord eller utför en tjänst.

- Om någon av rollpersonerna är intresserade av spel och dobbel kan de på Svarte Hov få sitt lystmäte tillfredsställt. Det populäraste spelet är tärningsspelet Ulvgryning som går ut på att man ska få så många ulvhuvuden som möjligt på de sexsidiga ulvtärningarna. Förutom tärningsspel är kortspel och vadslagning vid armbrytning populära spel på Svarte Hov. Rollpersoner som fuskar får dock passa sig. Det vanligaste straffet för en fuskare som avslöjas är nämligen att få högra handen avhuggen.
- Rollpersonerna kommer till Svarte Hov och sätter sig vid ett bord. Strax efter att mjödet de beställt har serverats omringas rollpersonerna av ett tiotal Grändulvar som säger att det är tid att gå. Rollpersonerna kan antingen frivilligt lämna lokalen eller bli utslängda med huvudet först. Någon har nämligen sett rollpersonerna komma in och har tidigare under äventyret sett dem snoka efter information. Grändulvarna tar inga risker och ser till att de oönskade gästerna på ett eller annat sätt lämnar mjödstugan.
- När rollpersonerna är på Svarte Hov så får grågoden Olfwar Marowean syn på en av rollpersonerna (detta

MJÖDSTUGAN SVARTE HOV



måste vara en krigare av någon sort). Olfwar ser kapaciteten i rollpersonen och försöker övertala denne att ställa upp i en vigkamp i Ibors vighall. Det är mycket pengar för den som kan hantera sina vapen rätt förklarar Olfwar. Om rollpersonen vill ställa upp så bokas han för en kamp nästa fredag. För mer information läs om Ibors vighall på sidan 52. Om rollpersonen inte vill ställa upp blir Olfwar sur men han säger att erbjudandet fortfarande gäller om rollpersonen skulle ändra på sig. Därefter lämnar han rollpersonen i fred.

45. TJUVGILLET

Tjuvgillet eller korpungarna som de också kallas är en sammanslutning av tjuvar som är verksamma i Bjargwall. Huvuddelen av tjuvarna består av en liten armé av hemlösa barn som i flock arbetar som ficktjuvar i staden. Handelsmännen i staden har för länge sedan lärt sig känna igen en korpunge och jagar därför ut dem om de försöker stiga in i en handelsbod eller annan affärsinrättning. Korpungarna har därför tvingats att arbeta längs stadens gator. Deras favoritoffer är nykomlingar i staden som inte känner till korpungarna och hur de arbetar. Förutom ungarna finns det några äldre yrkestjuvar i tjuvgillet som har specialiserat sig på husinbrott.

Tjuvgillet kontrolleras helt och hållet av Grändulvarna och disciplinen är stenhård. Tre fjärdedelar av allt stulet gods ska överlämnas på daglig basis till antingen Mordryn Svartblod eller Olfwar Marowean. Tjuvar som blir påkomna med att undanhålla tjuvgods straffas hårt och brukar hittas i någon gränd med en kniv i ryggen.

Grändulvarna övervakar noga korpungarna och rekryterar de flesta av sina medlemmar från tjuvgillet. Tjuvar som lyckas överleva hela sin barndom och som visat de rätta kvalitéerna introduceras till Grändulvarna och ytterst få har tackat nej. Att bli en svärdsbroder är en dröm för de flesta barntjuvar och är en väg bort från den fattigdom som gatans liv innebär. Vissa vackra kvinnliga tjuvar som nått vuxen ålder brukar även rekryteras till skörlevnadshuset Nattfjärilen.

För att korpungarna ska ha någonstans att sova och inte åka fast av hirdvakten för lösdriveri har Grändulvarna inrättat ett samlingshus för tjuvgillet. Huset som finns i närheten av Zmijgwyrs torg är en rucklig gammal träbyggnad med svart tak. Alla rum har omformats till sovsalar och varje natt sover mellan 30 och 50 ungar i huset. Eftersom ingen städar och håller huset rent är det mycket smutsigt och periodvis härjar lössen fritt bland korpungarna. Det är också inte ovanligt att en grupp från stadsvakten kommer till huset och kräver sin "rättvisa" del av bytet vilket betyder att korpungarnas lilla del av bytet blir ännu mindre. Trots allt elände är huset en plats där korpungarna kan samlas och som de kan kalla för hem. Gemenskapen mellan korpungarna är därför mycket stor och de brukar dela med sig sinsemellan av den mat som de har kommit över.

Äventyrligheter

Tjuvgillet kan med fördel användas av spelledaren på många olika sätt. Kanske stjäl korpungarna något föremål från rollpersonerna som de vill ha tillbaka, kanske behöver rollpersonerna få ett föremål stulet och behöver anställa ett par duktiga tjuvar eller så kanske rollpersonerna börjar stjäla i staden utan att betala sin tribut till Grändulvarna vilket gör Mordryn mycket förargad. I det sistnämnda fallet kan några av korpungarna skickas för att återta brödraskapets "rättvisa" del av bytet vilket är hela bytet. Om rollpersonerna skulle komma i allt för stor konflikt med tjuvgillet kan det hända att Mordryn Svartblod skickar en grupp svärdsbröder för att "mäkla fred".

46. JHOMAS ÖRTAGÅRD

Jhomas håller normalt sett till i sin örtagård i de mer nedgångna kvarteren nära Zmijgwyrs torg och är känd som en ränksmidande och girig handelsman. Faktum är att han är hårt bunden till Grändulvarna (vid sidan av Shurdahjón) vilka titt som tätt utnyttjar hans kokkonster och extraktmakerikunskaper och som av den anledningen betraktar honom som "sin". Rittwa Daggfot vägrar bestämt att handla av honom vilket säger en hel del och hans varor och tjänster ses som tvivelaktiga av de flesta. I hans örtagård finner man bara obskyra örter som få eller inga mittländare hört talas om men med sitt Vistergalpiska ursprung när han sina vastermarkiska växter och örter med stor omsorg. De flesta örterna har antingen berusande och dimlande effekter men han säljer även gifter och "mirakelextrakt". Trots att Jhomas är från Vistergalp skyr han gavlianerna i staden som hånat honom öppet för sin tveksamma verksamhet, vilket i många fall är mer än berättigat då han tar dubbla priserna mot vad motsvarande extrakt bör kosta.

JHOMAS EXTRAKTER

Dimlajord - Grovkornigt pulver. Euforiskt lugnande rus.
Glättaska - Fet pasta. Doftneutraliserande kräm (mot förföljare).
Glödblomster - Färsk blomkrona. Ger nattsyn och värmeresistens.
Hjältehjärta - Konkokt. Gör en orädd.
Hököga - Konkokt. Ger skarpare sinnen och fokus.
Laxbjära - Torr pasta. Euforiskt och hallucinatoriskt.
Rackartörne - Torkade blad. Afrodisiak.
Simurgs Mantel - Torkade blad. Sägs skydda mot gavlianers böner.

47. BRYGDMAKERSKAN RITTWA

I stadsdelen Borgamark har Rittwa Daggfot en liten handelsbod där hon tillverkar och säljer olika brygder. Lukten är ofta påtagligt märkbar i bodan, ibland är den välluktande och ibland stinkande. Exakt vilka brygder som Rittwa säljer är upp till spelledaren att bestämma. Även om hon inte är någon kvacksalvare i ordets riktiga bemärkelse så är oftast hennes brygder effektlösa eller rent av gifitga.

Episoder



Även om Drakskugga är fullpackad av händelser, bihandlingar, incidenter, företelser och andra äventyrligheter så är grundtanken med äventyret att händelseförloppet i mångt och mycket är upp till spelarna och spelledaren att bestämma. Vilken väg rollpersonerna vandrar beror på hur väl spelarna väljer att rollspela sina rollpersoner och spelledarens förmåga att improvisera. Denna sorts spelande öppnar för oanade möjligheter och händelseutvecklingar som ingen kunnat förutspå. Om detta sköts rätt kan en liten händelse i början av äventyret få ödesdigra konsekvenser i slutet. Även om äventyret förs framåt av rollpersonernas agerande har spelledaren ändå mycket att hålla reda på. För att underlätta för spelledaren har vi därför skapat ett antal episoder som denne kan slänga in närhelst det passar. Hur rollpersonerna blir indragen i varje enskild episod är upp till spelledaren att avgöra. Det är på intet sätt nödvändigt för en lyckad spelsittning att någon av dessa episoder spelas. Dock kan episoderna vara till god hjälp för spelledaren som vill ha mer information om ett visst ställe eller bara behöver litet hjälp med att komma igång. Sagan finns inom oss alla, det gäller bara att locka fram den.

Episod 1.

Marknadsdagarna

När rollpersonerna kommer till Bjargwall kommer de mitt under marknadsdagarna som hålls i slutet av sommaren. Marknaden håller på i tre dagar och rollpersonerna anländer på dag nummer två. Bjargwall som redan är en livlig stad får under dessa dagar besök från när och fjärran och invånarantalet nästan fördubblas. Det kommer gårdfarihandlare och månglare från södra Majnjord som försöker sälja sina varor. Det kommer lantbrukare och boskapsuppfödare från gårdarna runt staden med vagnar fyllda med kycklingar, grisar, får och andra mindre djur, de säljer även den del av sin skörd av råg och säd som de kan avstå. Från skogarna kommer vildmarkmän och stigfinnare med garvat skinn, torkat kött och andra produkter. Bjargwall är kort och gott ett virrvarr av tält, stånd och vagnar varifrån besökarna försöker sälja sina varor till stadsborna. Mitt i detta mindre kaos av oreda försöker rollpersonerna börja sitt letande...

Marknadens betydelse

Under de två sista dagarna av marknaden kan rollpersonerna vara med om mycket. När, var och hur är upp till spelledaren att bestämma. Det viktiga är dock att rollpersonerna frivilligt eller ofrivilligt gör sig ett namn i staden under marknaden. Detta kommer i sin tur att leda till att rollpersonerna kontaktas av diverse andra individer som vill att de ska utföra mindre eller större tjänster. I utbyte kan rollpersonerna i vissa fall få information om Svastikov som tar dem ett steg närmare att hitta thulen.

Händelser under marknaden

Här följer några förslag vad som kan inträffa under de två marknadsdagarna. Vissa av förslagen gör att rollpersonerna får ett namn i staden medan andra är mer av underordnad betydelse.

1T6 - Händelser
1. Den mystiske skalden Grå
2. Utom räckhåll
3. Bågskyttetävlingen
4. Vapenhandlaren
5. Fylleslagsmålet
6. Kasteneisyts utsända

1. Den mystiske skalden Grå

När rollpersonerna är ute och går under marknaden i Bjargwall så kan de se en liten folkmassa som har samlats i ett hörn på Asketorget. Det är en skald som underhåller en publik med en spännande och komisk historia om Herr Rugar och tjuven Aslak. Skalden har ett långt grått skägg och verkar vara till åren. Han har kläder och en stav som visar att han är en vitnervävare. Tyvärr går inte hans historia hem, de flesta i publiken är Gavetroende och de störs tydligen av att en vitnervävare sitter och berättar sagor utanför Gaves hus. De börjar gå därifrån innan hans saga är klar och han får bara spottloskor och äppelskruttar i skålen där man skulle ha lagt pengar. Mannen reser sig sorgset upp och börjar gå mot Mjödkällaren Gyldenosten. Om någon av rollpersonerna lade något i mannens skål så blir han genast på bättre humör och han erbjuder dem att följa med honom till Gyldenosten. När de kommer fram så bjuder han dem på ett stop skummande mjöd och presenterar sig som Grå (inte att förväxla med grågoden Olfwar Marowean). Därefter frågar han vad rollpersonerna gör i staden, när de kom dit och vad de gör där. Han försöker att hålla samtalsämnet borta från sig själv och om någon insisterar så nonchalerar han bort det. När det börjar bli sent så säger Grå adjö och stegar snabbt ut från Mjödkällaren. Rollpersonerna märker att han har tappat en liten påse vid sin pall. I påsen ligger ett armband och en lapp, på lappen står det skrivet på Estiatika:

Av blod, kött och ben är vi alla
låt dina sår till det förgångna falla

Om någon skulle uttala dessa verser och ha armbandet på sig så läker denne 1 kroppspoäng i alla sina skadade kroppsdelar och all blödning stoppas inom loppet av tre spelrundor. Armbandet är gjort av tre flätade snören, i snörena hänger det små träbitar och på varje träbit finns en liten runa inbränd. Om någon snabbt tar upp påsen och springer ut ur Gyldenosten för att lämna tillbaka armbandet till Grå så kan de inte hitta honom. Det ligger en svag dimma i luften och Grå är försvunnen.

2. Utom räckhåll

När rollpersonerna rör sig genom marknadsstånden och tälten hör de på avstånd hur en folkmassa skriker och gapar, mer upprört än ilskt eller hetskt. När rollpersonerna passerar en husknut kommer de fram till ett av stadens torg (vilket som helst med en brunn duger förutom Zmijgwyrs torg) där en folkmassa samlats. De trängs runt vad som verkar vara torgbrunnen där något av stort

intresse verkar utspelas sig. Stämningen bland folket är en blandning mellan förtjusning och skadeglädje, som om en tjuv precis fångats eller en som om en rövare skall hängas. Folkmassan är tät nog för att man precis inte skall se vad som händer, men hytta nävar i luften och slagord som "Låt'en falla!", "Ge han ingen hjälp upp!" och "Dränk tjyven!" ger en känsla för vad som kan vantas.

Om rollpersonerna tränger sig fram för att se vad som försegår krävs det ett lyckat situationsslag med situationsvärde 8, modifierat av det exceptionella karaktärsdraget Styrka, för att hinna fram i tid för att se vem folkhopen önskar livet ur. Om de lyckas ta sig fram till brunnen hör de en desperat röst nerifrån brunnen som tillhör dvärgen Vakjagod Asrimnersj av Hjans blod. Dvärgen har blivit ikastad av några missdådare som hatar dvärgar och fick av ren tur tag på en reptamp på insidan brunnen i fallet. Hans rop på hjälp lockade till sig mer folk, som alla agerat på den allmänna nidbild av dvärgar som Shurdahjón i hemlighet lyckats sprida ut. Vakjagod är dock utom räddning och tappar taget och faller i det ögonblick som rollpersonerna (eventuellt) kommer fram, ner i mörkret mot sin död.

En tystnad sprider sig bland folket efteråt, och man kan nästan ta på den täta stämningen av ångest när man inser vidden av vad som hänt. Folkmassan skingras snabbt och människorna återgår till marknadens bestyr. De flesta är skamfyllda, för även om många ogillar dvärgar är stadens borgare ingen blodtörstig massa människor. De har bara fallit offer för de rykten som spridits i staden även om deras avsikt aldrig varit att döda någon.

3. Bågskyttetävlingen

När rollpersonerna vandrar mellan gator och stånd hörs plötsligt en talares mäktiga stämma. Talaren berättar att marknadsdagarnas bågskyttemästare ska koras på Asketorget och att alla som vill visa sin skicklighet med pil och båge genast ska anmäla sig hos honom. Om någon av rollpersonerna vill ställa upp kostar det 1 silvermynt. Tävlingen startar en timme senare och det är hela 33 bågskyttar förutom rollpersonerna som tror sig kunna vinna den gyllene pilen som är första pris i tävlingen.

Tävlingen är mycket enkel i sitt uppförande. Alla tävlande ställer sig på ett långt led och skjuter på ett mål som är 10 steg bort. De som missar målet elimineras ur tävlingen. De återstående bågskyttarna ställer sig därefter åter i ledet men denna gång är målet 20 steg bort. Proceduren fortlöper tills bara en vinnare återstår.

Gwydion Långbåge är den skickligaste bågskytten som ställer upp i tävlingen och hon kommer att vinna den om ingen av rollpersonerna utmanar henne.

Vinnaren av tävlingen förs i triumf fram till Ceol Cadwalla som belönar vinnaren med 50 silvermynt och en gyllene pil. Vinnarens namn huggs därefter in i en stor sten som står vid den västra uppvägen till Gereborg. Där kan man även läsa vinnarna av tävling de senast 37 åren. Bågskyttetävlingen sägs ha mycket äldre anor än så men det var först för 38 år sedan man började hugga in vinnarnas namn. Det är en mycket stor ära att få sitt namn på stenen och om någon av rollpersonerna vann tävlingen kan denne räkna med en hel del respekt i staden.

4. Vapenhandlaren

I ett avlägset hörn av marknaden har vapenhandlaren Urian av de tre älvarnas land sitt stånd och försöker sälja sina produkter. Han har mest svärd men även en del spjut och sköldar. Det mesta är av normal kvalité även om en del vapen bär tydliga skavanker från strid. Om rollpersonerna fnyser åt Urians utbud blir han hetsig och försöker övertala dem att stanna kvar. Därefter tar han fram en stor låda som han öppnar. I lådan finns ett vackert blänkande bredsvärd med glödande runor och en ädel sten i knappen. Det märks genast att detta vapen är av en helt annan kvalité än de andra som Urian försöker sälja. Urian berättar att runorna bildar ordet Mallnir vilket är svärdets namn.

Om rollpersonerna vill köpa svärdet vill Urian ha 150 silvermynt för svärdet vilket är en mindre förmögenhet. Rollpersonerna hinner knappt börja köpslå med vapenhandlaren innan en fetlagt handelsman från Baldrsviik lägger sig i affären och bjuder 160 silvermynt. Om rollpersonerna fortfarande vill ha svärdet måste de köpslå med handelsmannen om vem som bjuder högst. Handelsmannen smärtgräns går dock vid 180 silvermynt.

MALLNIR

Typ: Bredsvärd. Vapengrupp: Enhandsfattade svärd. Material: Stål.
IM: +1. Vikt: 1,8 kg. Brytvärde: 16. Skada: 1T10 (ÖP 10) .
Egenskap: Snabbhet +2.
Övrigt: Som mästersmitt vapen har Mallnir +3 stridspoäng.

5.Fylleslagsmålet

Det är sen kväll under marknadsdagarna och rollpersonerna har spenderat mycket tid i ett av mjödtälten som rests upp. Under kvällen kan de hört rykten, skrävlat om egna bragder eller kanske till och med uppträtt med kväde, sång, dans, gyckel eller andra konster på den lilla scenen som finns i tältet. Dock har alla inte haft det lika roligt som rollpersonerna. Gårdshjonet Gure blev tidigare under dagen bestulen på sin penningpung och dricker nu för mynt han lånat från sina vänner.

Gure är mycket sur över det inträffade och letar nu en syndabock att ta ut sin frustation på. Helst skulle han vilja spöa på en dvärg men om ingen av rollpersonerna är dvärg så finns det inga i tältet. Gure väljer en av rollpersonerna som målet för sin frustation eftersom de är främlingar i staden. I sitt fyllerus har Gure fått för sig att det är en av rollpersonerna som stulit hans penningpung och han är nu ute efter hämnd.

Gure kommer när tillfälle ges att anordna en incident mellena honom och rollpersonerna. Det kan röra sig om

en knuff som leder till spilld mjöd, ett förlöpet ord som förolämpar honom eller påhittad avundsjuka om rollpersonerna flörtar med de frillor som finns i tältet. Gure kommer vid minsta tillfälle att starta ett riktigt fylleslagsmål i tältet där alla slåss vilt. När röken har lagt sig finns det inte en hel stol eller bord i tältet och hirdvakten har fått gripa in. Gure anklagar nu rollpersonerna att vara de som startade bråket. Om rollpersonerna inte kan övertyga vakten om att de är helt oskyldiga får de spendera natten i en av stadens fängelsehålor. Först kommande eftermiddag släpps de fria när hirdvakten övertygat sig om att rollpersonerna har sovit ruset av sig. De får också en uppmaning att hålla sig i skinnet.

6. Kasteneisyts utsända

På eftermiddagen, när dagens ljus blivit svagare och kvällningens första dagg (eller frost) lägger sig, syns några grå gestalter torna upp sig bakom gräskullarna i väster. Folket på marknaden reagerar först inte, men snart står det klart att det är alfer som kommer. Ryktet sprider sig som en löpeld bland handlare, festdeltagare och löskefolk, och man lämnar lägereldar, mjödskänkar och tält för att få en närmare blick av främlingarna. Marknadssorlet dämpas och folks tal blir till viskningar.

När alferna kommer närmare visar det sig vara ljusalfer, för de har alla långt ljust hår, isblå ögon och är klädda i vackra alferkläden med flätverk och ornament. De är beväpnade med långa smäckra spjut och tunna bågar. Folkmassan samlas runt dem och snart har flera tiggare och sjuka fallit vid deras fötter, bedjandes om hjälp och förtrollade läkeörter. Hirdvakten kör bort patrasket och bugar sig för alferna. Deras kapten tar sig ton och frågar artigt efter deras ärende. Alfternas ledare presenterar sig som Korutlahja på en enkel väströna och berättar att de är på genomfart i österled. De önskar att stanna över natten och frågar om de kan få byta några alfiska sagor mot skydd från vildmarkens faror. Hirdkaptenen skickar omedelbart bud till Eadric Wijkbryte och bjuder alferna att slå sig till ro framför lydgodens långbord och festtält. De tackar på alfers sparsamma vis och rör sig graciöst inåt marknadsområdet.

Alferföljet är en grupp alfer som på den visa sierskan Kasteneisyts begäran givit sig österut för att finna svaret på en märklig dröm hon haft och de är mycket förtegna om vad de söker och vart de är på väg. Endast om någon av rollpersonerna är alf själv och kan tala på deras tungomål öppnar de upp sig något men inte ens då berättar de sitt uppdrag. Med poetiska, omsvepande drag beskriver de att deras hem hotas av något ovisst och klart och är utsända att rädda det. Om de erbjuds hjälp säger de bara att det inte behövs och att deras öde vilar i deras egna händer.

Under kvällen får rollpersonerna möjlighet att få höra på alfers sköna sång och kanske få sig en smakprov på deras musik. Nyfikna (och respektfulla) rollpersoner kan dessutom få lära sig mer om de mystiska illmalaina på spelledarens begäran, förutsatt att de verkligen rollspelar mötet med dem på ett bra sätt. Kanske kan de få köpa färdigheten Kulturkännedom (Illmalaina) för exempelvis 10 av sina ÄP i slutet av äventyret men detta får spelledaren som sagt avgöra.

Om rollpersonerna tränger sig på vid lydgodens långbord och festtält under kvällningen för att lära känna alferna kommer de att bli bortkörda av hirdvakten, som av stadens bogwarth får i uppdrag att freda alferna från stadens nyfikna. Om de trotsar uppdraget kan de hamna i hirdvaktens och Cadwallas onåd, vilket gör att rollpersonerna blir kända som bråkstakar. Endast Cadwallas närmaste tillåts mellan lydgodetälten men många flockas utanför för att få sig en glimt av besökarna. Lydgoden vill på inga villkor göra sig ovän med alferna och vill att de skall minnas besöket i hans stad med värme.

Under kvällens lopp försöker sig två av nyckelbärarnas modigaste tjuvar på att smyga sig in i alfernas tält för att stjäla. Självklart får rollpersonerna nys om detta, men lite beroende på vilken ingång spelledaren vill att de skall ha i äventyret, kan det ske på två sätt:

- Antingen råkar de höra ett par av tjuvarnas medförbrytare som diskuterar det stundande inbrottet. Agerar de på egen hand och infångar tjuvarna och lämnar över dem blir de kända som rättskaffens män och kvinnor. Om de däremot samarbetar med tjuvarna eller knycker bytet för dem blir de däremot kända i stadens undre värld.
- Alternativt så varnar de vakthirden (eftersom de med stor sannolikhet inte kommer släppas in till alferna) i förväg, men blir först inte trodda. Om de står på sig eller kräver att få tala med deras vaktkapten och skapar ett tumult (så att Korutlahja eventuellt tittar ut ur sitt tält och får nys om rollpersonerna), så blir de bortschasade för att alferna inte skall störas. När tjuvarna senare slår till blir rollpersonerna istället hjältar, vilket sprider deras namn både i undre världen och på Bjargwalls värdshus.

Kasteneisyts utsända kan få en betydelse i andra sammanhang i framtiden, vilket bör användas en driftig spelledare. Rollpersonerna kan få ta del av alfernas sång eller musik som framförs till folket senare på natten, men avsikten med mötet är inte att ge dem vänner eller fiender i alferna. De skall bara krydda äventyret och ge dem en känsla av hur det kan vara i mittland när alfer dyker upp bland vanligt folk.

Episod 2.

Tillbud

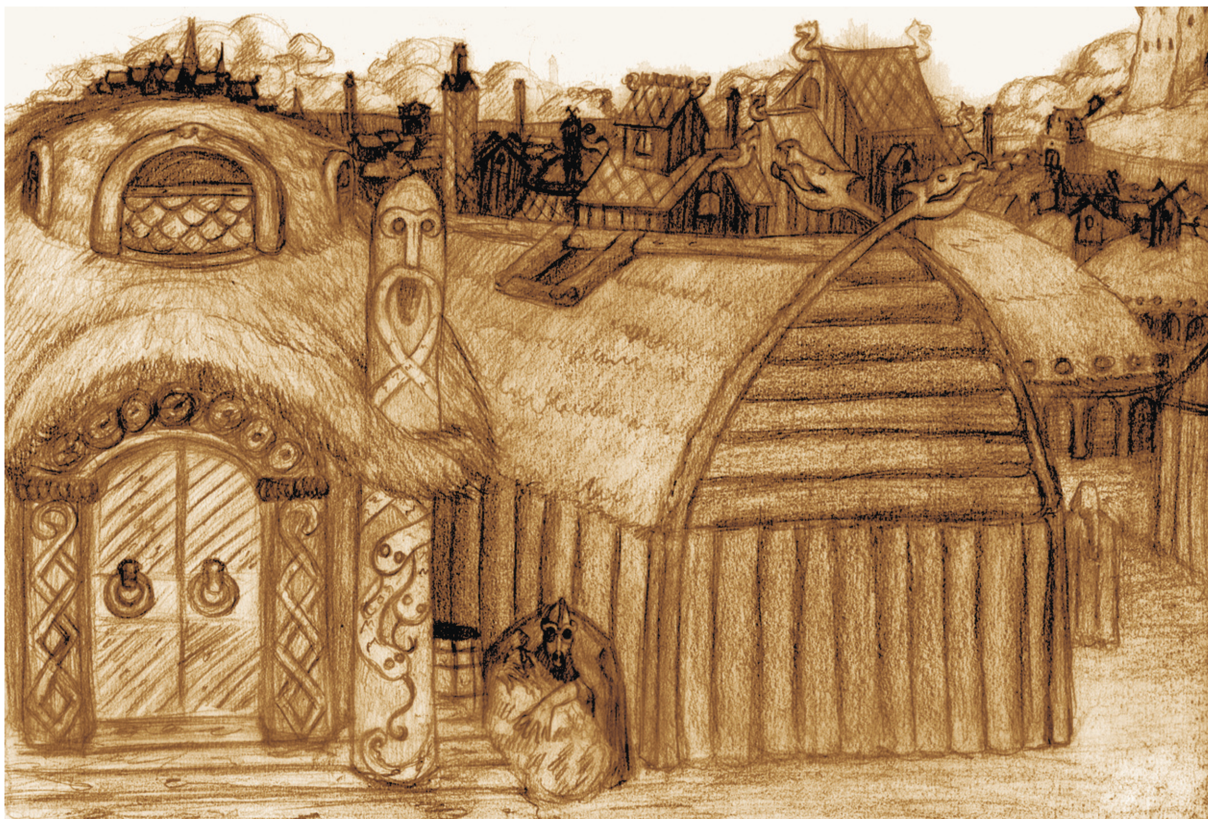
Under äventyret är det tänkt att konflikten mellan människor och dvärgar ska trappas upp. Med jämna mellanrum bör rollpersonerna själva vara involverade så att de förstår att något är fruktansvärt fel i staden. Här följer tre exempel på tillbud som rollpersonerna på ett eller annat sätt kan bli involverade i.

Isfimbur kidnappas

Redan första natten efter marknaden slår Shurdahjón till och kidnappar en drucken dvärg som irrat sig från säkerheten i Dvärgkvarteren. Vid morgonmålet får rollpersonerna höra talas om händelsen av en ung kvinna som anlänt till värdshuset med nybakat bröd. Kvinnan som är Eorn Bagares dotter heter Majwi och kan berätta att det är den femte dvärgen som försvunnit på kort tid. Hon avbryts dock av värdshusvärden som säger att hon ska sluta prata strunt. Värdshusvärden berättar därefter övertygande om att dvärgarna troligast har lämnat staden utan att meddela sina bröder. "Dvärgarna är trots allt ett konstigt släkte", suckar värden innan han försvinner in i köket för att näpsa en morgontrött piga som just anlänt.

Bestämmer sig rollpersonerna för att undersöka saken kommer de inte att komma långt i sin undersökning. Majwi vet inget mer än det hon redan sagt. Hirdvakten kan berätta var den troliga kidnappningen skedde för där fann de en tappad sko som ska ha tillhört den kidnappade. Från dvärgarna får rollpersonerna också knappa uppgifter för dvärgarna håller det mest för sig själva (de litar inte på främlingar som rollpersonerna). Dvärgarna berättar dock att den kidnappade heter Isfimbur och att han gillade att ta sena kvällspromenader för sig själv. Han har dock alltid återvänt och skulle aldrig lämna staden utan att ha berättat om sina planer för sina bröder. Mer får rollpersonerna inte från dvärgarna den här dagen och därefter dör spåret.

Sanningen är den att Isfimbur har blivit kidnappad av Shurdahjón. Howe iklädd en fasansfull drakmask började under den mörka natten att jaga Isfimbur som flydde in i en gränd. När Howe, Hescna, Fingolne och de fem nyrekryterade medlemmarna från fribrytarlägret omringade dvärgen tog denne i panik av sig ena skon och kastade den i huvudet på Howe. Detta retade bara upp Howe ännu mer och Isfimbur fördes under hårdhänta metoder



till smedjan Brindhé och son. I smedjans källare har sekten uppfört en tortyrkammare och Howe Brindhé har börjat tortera den stackars dvärgen. Shurdahjón vill ha uppgifter om thulen Svastikov och ödesrunan från Isfimbur som tyvärr för sin egen del inte vet något. Två dagar senare dumpas den döde dvärgens kropp i Ormebrunnen på Zmijgwyrs torg.

Skovordins kungörelse

Dagen efter Isfimburs försvinnande kan rollpersonerna höra en ringklocka slå sex gånger. En rikare klädd borgare förklarar för rollpersonerna att det är klockan som förklarar att det är lydgoden Ceol Cadwalla som har en kungörelse att förkunna nere på Asketorget. Om rollpersonerna skyndar sig till torget hinner de precis komma fram och upptäcker att en stor folkmassa har samlats kring podiet. På podiet står den fete lydgoden tillsammans med en välklädd borjornikkadvärg. Ceol börjar:

Kära Mittländare, mitt ärende idag är lika viktigt som brådskande. Som ni alla vet så har det den senaste tiden försvunnit ett antal dvärgar från dvärgkvarteren. Ingen vet vart de har tagit vägen. Har de blivit bortrövade eller på annat sätt kommit på avvägar? I värsta fall har de blivit dräpta. Som ni också vet arbetar jag hårt med att främja vänskapen mellan människor och dvärgar här i Bjargwall. Därför har jag bjudit in gillesmästaren Skovordin Yersell att tala till er.

Med dessa ord avslutar lydgoden sitt tal och bjuder fram dvärgen att tala till folkmassorna. Skovordin möts dock av glåpord från folkmassan och hinner precis ducka för en rutten tomat som kommer flygande mot hans huvud. Lydgoden ryter genast till och omedelbart tystnar folkmassan och Skovordin kan ta till orda:

Människor av Bjargwall, den senaste tiden har sex borjornikkadvärgar försvunnit spårlöst i staden, deras namn är Fredrurja Molodjov av Illvins blod, Jorgrov Blukknikk av Adaks blod, Kritzola Tamgarin av Vurfims blod, Ivon Zobajov av Olgors blod, Dugor Svartfjadr av Vurfims blod och Isfimbur Tubaronov av Hjans blod. Om någon kan berätta var dessa dvärgar är och kan peka ut vilka nidingar som ligger bakom deras försvinnande ber jag er stiga fram. En belöning på 50 guldmynt väntar den som kan ge information som leder till att deras försvinnande uppklaras.

Genast efter Skovordins tal uppstår kalabalik i folkhopen. 50 guldmynt är en hel förmögenhet och de flesta skulle sälja sin egen moder för denna summa. Även lyd-goden Ceol Cadwalla verkar överraskad av dvärgens gigantiska belöning. Det är tydligt att Skovordin hade kommit överens med Ceol om att säga något annat och inte erbjuda prispengar på förövarnas huvuden. Uppmärksamma rollpersoner märkte att Skovordin inte nämnde thulen Svastikov. Antingen vet gillesmästaren inte om att han saknas eller så har han någon anledning att inte nämna hans namn. Skulle rollpersonerna senare under äventyret fråga Skovordin om detta så kommer denne att säga att Svastikovs välbefinnande inte är Järngillets ansvar. Var Svastikov befinner sig eller vad som hänt honom har Skovordin ingen aning om.

Löskefolkets hämnd

När rollpersonerna passerar en gränd där det verkar råda stor aktivitet hör de ett rop på hjälp från gränden. Rösten som ropar gör det med en kraftig dvärgisk brytning och låter desperat. Inne i gränden har tio löskefolk lurat in en dvärg som de nu tänker slå ihjäl. Löskefolket har lurats att tro på de lögner som Shurdahjón sprider och tänker nu ta hämnd för sin egen olycka som de skyller på dvärgarna. Ingen ute på gatan verkar bry sig om vad som försegår i gränden så ska någon komma till dvärgens undsättning så är det rollpersonerna. Springer rollpersonerna in i gränden ser de tio löskefolk som omringat en dvärg. Löskefolket är beväpnade med klubbor redo att klubba ner dvärgen. Om rollpersonerna drar sina vapen räcker det med att de lyckas oskadliggöra en av löskefolket för att de övriga ska tappa nerven och fly ut från gränden. Om rollpersonerna inte gör något kommer dvärgen att bli ytterligare ett meningslöst offer för motsättningarna mellan människor och dvärgar.

Dvärgen som rollpersonerna räddat heter Jutka Kolojev. Han var på väg tillbaka till dvärgkvarteren när han lurades in i gränden av löskefolket. Jutka är tacksam för att rollpersonerna räddade hans liv men klagar samtidigt högljutt över att en dvärg inte kan vandra på stadens gator utan att riskera sitt liv. Jutka frågar rollpersonerna om han inte för bjuda på en bägare som tack för hjälpen. Om rollpersonerna accepterar beger sig hela följet till närmsta mjödkällare och tömmer en bägare.

Rollpersonerna kan under drickandet prata med Jutka som berättar om de motsättningar som har uppstått mellan människor och dvärgar de senaste månaderna. Jutka känner inte till något om Svastikov och har ingen aning om var han kan ha tagit vägen. Efter drucken bägare tackar Jutka för sig och lämnar mjödkällaren. Vad rollpersonerna nu inte vet är att de nu har ett gott rykte bland dvärgarna. Jutka kommer nämligen att berätta vad som hänt och dvärgarna i staden kommer hädanefter att behandla rollpersonerna med respekt. Jutka kan även om det behövs komma till rollpersonernas undsättning i någon knivig situation.

Episod 3.

En Vitnervävares Erbjudande

Under förutsättning att rollpersonerna har vandrat runt i Bjargwall och frågat om någon sett till dvärgthulen Svastikov har ryktet om deras sökande även nått trollkarlen Wocúnyr. Trollkarlen träffade den eftersökte Svastikov några dagar innan rollpersonerna kom till Bjargwall och mot ett mästersmiden långdolk lät han dvärgthulen titta i hans samling av antika pergamentrullar. Speciellt en rulle intresserade Svastikov och med trollkarlens godkännande kopierade han texten. Wocúnyr tänkte inte mer över det inträffade men när han sedan hörde att Svastikov var försvunnen och att rollpersonerna sökte efter honom beslöt han sig för att utnyttja situationen. Wocúnyr är nämligen långt mycket äldre än han utger sig för att vara. Han har redan levt flera normala livstider tack vare det livselixir som han dricker vart femte år. Nu är tiden snart inne för att åter tillverka elixiret och dricka det. Wocúnyr saknar dock en ingrediens och därför skickar han en av sina tjänare till rollpersonerna.

Tidigt en morgon vaknar rollpersonerna av att det knackar på deras dörr. Utanför dörren står en välklädd herre som säger:

Min herre, trollkarlen Wocúnyr önskar att ni äter kvällsvard ikväll med honom på värdshuset Silverkitteln. Wocúnyr vill diskutera ett erbjudande och känner jag min herre rätt bör ni inte missa detta tillfälle.

Den välklädde mannen är trollkarlen Wocúnyrs tjänare. Efter att han överlämnat sitt meddelande till rollpersonerna vänder han på klacken och lämnar dem för sig själva. Tjänaren känner inte till trollkarlens planer så det är ingen idé för rollpersonerna att förhöra denne för mer information.

Kvällsvard på Silverkitteln

Om rollpersonerna beger sig till Silverkitteln samma kväll kommer trollkarlen att vänta på dem vid ett av de mindre hörnborden. Wocúnyr bär praktfulla kläder i många färger och huvudet pryds av en lustig hög hatt. Om rollpersonerna inte dyker upp kommer Wocúnyr att ta det mycket personligt och kommer under resten av äventyret att vara både stursk och otrevlig mot dem. Trollkarlen förklarar att han redan har beställt in kvällsvarden och ber rollpersonerna att slå sig ner. Knappt har rollpersonerna hunnit sätta sig förrän en av värdshusets ynglingar bär fram en mjödbägare för var och en av dem. Wocúnyr själv serveras vitt vin i ett glas som han tydligen har tagit med sig hemifrån. Därefter fylls bordet med en redig köttstek, en stor soppskål, grovt bröd och ett fat med frukt. Trollkarlen förklarar att soppan blir som godast om man doppar det grova brödet och låter vätskan sugas in i brödet. Demonstrativt tar Wocúnyr en brödbit som han doppar i soppskålen, rollpersonerna förväntas följa hans exempel. Därefter kan sällskapet hugga in på köttsteken för att slutligen kunna avsluta måltiden med med en söt frukt. Efter avslutad måltid är trollkarlen redo att prata affärer.

Jag vet att ni söker efter en thul vid namn Svastikov. Hur jag vet det kanske ni undrar, låt oss säga att det är mitt yrke att veta. Hur som helst träffade jag Svastikov för ungefär en vecka sedan. Dvärgen kom till mig och bad att få titta i en av de pergamentrullar som jag har i min ägo. Kanske kan rullen vara till hjälp för er i ert sökande, kanske inte. Jag har som ni förstår fortfarande pergamentrullen i min ägo och skulle vara villig att visa den för er om ni åtar er att utföra en liten uppgift åt mig. Är ni intresserade?

Om rollpersonerna är intresserade fortsätter han att berätta.

Som ni kanske vet är jag en kunskapstörstare. Jag törstar efter kunskap i allt mellan himmel och jord. Jag har redan givit ut ett bestiarium över Mittlands fauna som nu finns i både Ervidden och i Stormklippa. Nu har turen kommit till floran och jag har samlat in alla de blommor och växter som jag behöver utom en. Jag saknar nämligen en vit othwaklocka. Inte att förväxla med den gula som växer i överflöd längs våra vägar och diken. Om ni kan hitta tre vita othwaklockor och överlämna dem till mig så kommer jag att låta er läsa den pergamentrulle som Svastikov var så intresserad av. Låter detta inte som ett intressant erbjudande?

Om rollpersonerna svarar ja nickar trollkarlen belåtet och säger att vita othwaklockor oftast växer på otillgängliga ställen som klippväggar och smala raviner. Ungefär en dagsmarsch åt sydväst från Bjargwall finns det ett litet berg vid namn Elghaberget vars västra sida är en brant

klippvägg. Trollkarlen tror att man med största säkerhet kan finns de sökta blommorna där och rekommenderar rollpersonerna att ge sig av dit.

Om rollpersonerna inte har några frågor tackar trollkarlen för sig och lämnar värdshuset. Han är hur som helst inte intresserad av diskutera saken allt för mycket utan vill lämna rollpersonerna så mycket som möjligt i mörkret. Under inga omständigheter kommer han att erkänna att han inte håller på med ett botaniskt verk och istället tänker använda blommorna för att tillverka sitt livselixir. Detta är en hemlighet som Wocúnyr tar med sig i graven. En stor katastrof skulle drabba Bjargwall ifall det kom fram att han hade receptet för evigt liv.

FÄRDEN TILL ELGHABERGET

Berget Elghaberget finns cirka 35 kilometer i sydvästlig riktning från Bjargwall och det tar ungefär en dag att gå dit. Under färden passerar rollpersonerna några småbyar och en och annan större gård. Ett lugn tycks finns på landsbygden som staden saknar och det känna uppfriskande att andas frisk luft. Om spelledaren tycker att något ska hända under denna korta färd så denne hitta på det själv, alternativt använda sig en oanvänd händelse från stycket Färden till Bjargwall (se sidan 14-15).

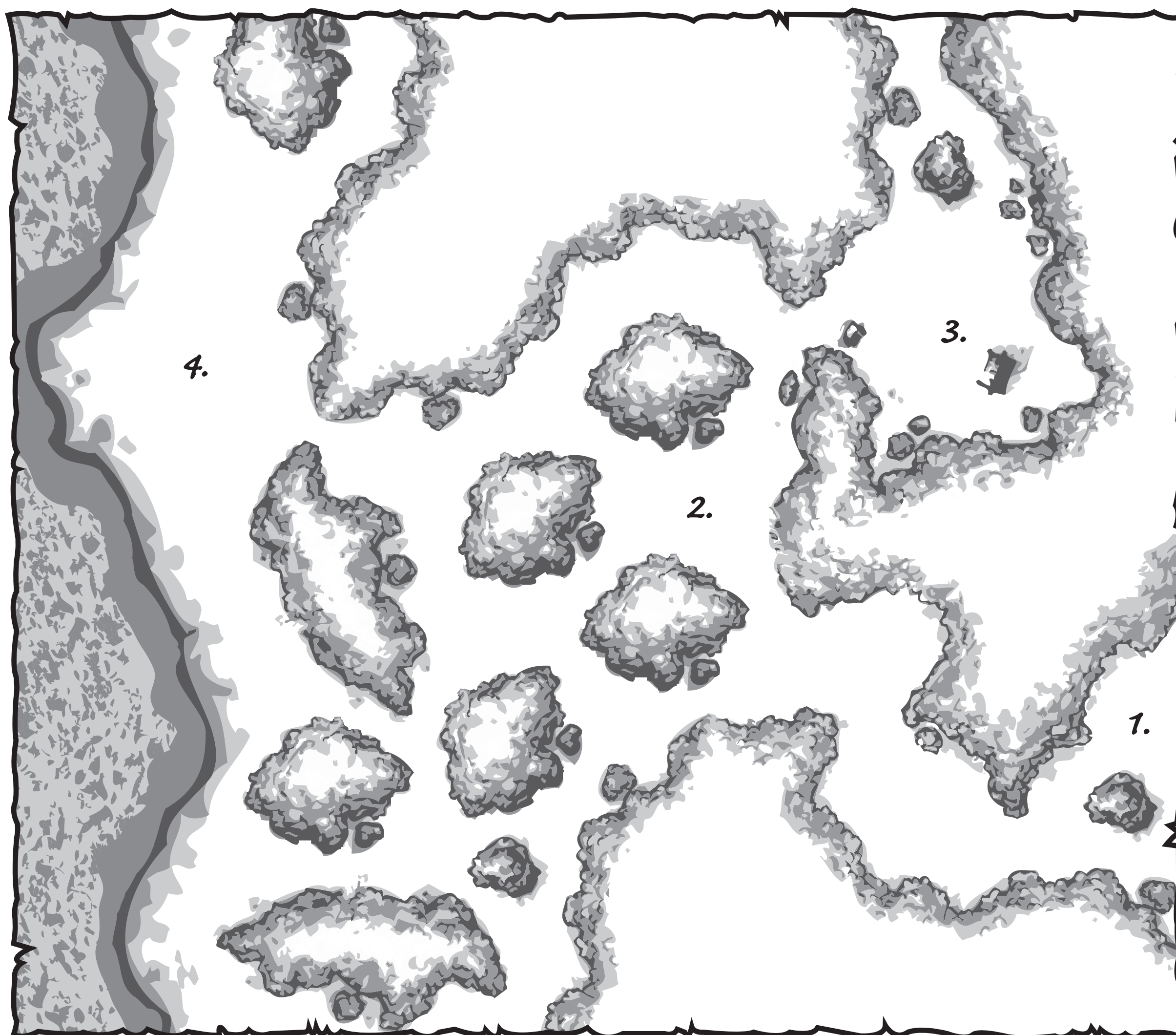
ELGHABERGET

När rollpersonerna kommer fram till Elghaberget upptäcker de att berget är övertäckt av en vild och snårig skog som gör det svårt att komma fram. Som tur är finns det en naturlig stig att vandra för den som inte vill hugga sig genom slyn med svärd och yxor.

1. Skogsstigen

Till toppen av Elghaberget kan man lättast ta sig om man använder sig av den skogsstig som slingrar sig fram mellan stock och sten. Det är tydligt att stigen fungerar som vattenkanal från toppen av berget vid regniga perioder. Då och då kan man höra grymtningar från skogen och ibland även se en skugga som ilar mellan träden. En flock vildsvin håller till i de snåriga skogarna på Elghaberget men så länge de inte störs av rollpersonerna kommer de att lämna dem i fred.

ELGHAKLIPPAN



2. Gläntan

När rollpersonerna närmar sig gläntan hör de rösten av en flicka som sjunger en sång. Tar de sig närmare kan de se flickan som håller på att samla ihop vedpinnar som hon bär i in famn. Flickan heter Anja och är klädd typiska vildmarkskläder. Hon ser ut att var kring 15-16 år gammal och uppträder blygt och en aning förvirrat. Om rollpersonerna på något sätt skrämmer Anja kommer hon att släppa vedpinnarna och fly mot jaktstugan (se nedan). Bara om rollpersonerna försiktigt närmar sig Anja och säger att de inte vill henne något ont stannar hon och lyssnar på vad de har att säga. Anja kan berätta att hon bor tillsammans med sin syster Liv och fader Holmfrid i en jaktstuga i närheten av gläntan. Om rollpersonerna vill kan Anja visa vägen till jaktstugan.

3. Jaktstugan

I en större glänta i skogen finns en välvårdad jaktstuga där jägaren Holmfrid bor tillsammans med sina döttrar Liv och Anja. Holmfrid som har varit på jakt i flera dagar har ännu inte återvänt vilket får de båda flickorna att oroa sig. När rollpersonerna kommer stugan kommer Liv att först banna Anja för att hon så lättvindigt har tagit främlingar till stugan. Därefter ler hon mot rollpersonerna och ursäktar för Anjas naiva beteende. Hon frågar därefter vilka rollpersonerna är och vad de har för ärende i dessa delas av Majnjord.

Om rollpersonerna berättar att de är ute efter vita othwaklockor berättar Liv att de växer vilt vid den västra klippväggen. Om rollpersonerna vill kan Liv skicka Anja att visa vägen. Det märks direkt att Liv som verkar vara i 20-års åldern är den mer skärpta av flickorna. Hennes uppträdande är självsäkert och dominerande. Om rollpersonerna vinner Livs förtroende kan hon berätta att hon är mycket orolig för sin far Holmfrid som borde ha varit tillbaka för flera dagar sedan. Hon fruktar att gråtrollen har tagit fadern och att de nu är på väg mot jaktstugan för att också hämta flickorna. Därför ber Liv rollpersonerna att stanna kvar i några dagar medan de väntar på fadern och agerar livvakter åt flickorna i fall det skulle smyga några lömska gråtroll i faggorna.

4. Den västra klippväggen

Här störtar Elghaberget i stort sett rakt ner i cirka 150 meter. Klippväggen är stenig och det finns mycket som ger fästa för att klättra ner för. Med rep är det inga problem att fira ner någon för att hämta blommorna. Vill någon friklättra måste ett färdighetsslag göras för varje blomma som ska hämtas. Totalt finns det 1T6+6 vita othwaklockor att plocka om rollpersonerna vill.

Livs hemlighet

Liv är inte vad hon utger sig för att vara. Hon är egentligen ett skogsrå som genom sin magi har förtrollat Anja att vara hennes trogna slavinna. Liv har förtrollat Anja så att hon tror att de är systrar. Tillsammans lever de ett liv i jaktstugan där de både flickorna lockar in oskyldiga offer. Någon Holmfrid har aldrig existerat. Han nämns bara som en del i flickornas lögnfyllda historia.

Livs plan är mycket enkel. Under dagen kommer hon att agera som vilken bondflicka som helst. Hon är hjälpsam, ger råd och bjuder på en enkel måltid. När skymningen faller kommer Liv att försöka förtrolla den vackraste av de manliga rollpersonerna. Om det behövs kommer hon att skicka Anja att avleda de andra rollpersonerna. Hon kan om det behövs beordra Anja att försöka förföra någon av rollpersonerna.

Om rollpersonerna avslöjar Liv för vad hon är kommer hon att kalla på tre skogssvin som hon har under sin kontroll. Medan skogssvinen anfaller rollpersonerna kommer Liv att fly in i skogen för att sedan inte synas mer. Skogsrå och skogssvin beskrivs i Trudvangs stigar sidan 128-131.

ÅTER HOS TROLLKARLEN

När rollpersonerna hittat de vita othwaklockorna och återvänt till Bjargwall kan de besöka trollkarlen Wocúnyr. Trollkarlen kommer tacksamt att ta emot blommorna och efter att han har försäkrat sig om att de är äkta överlämnar han en pergamentrulle. Rollpersonerna får låna rullen i en timme och kopiera alla passager de vill. För den oinvigde kan texten i rullen som är skriven på futhark tyckas vara ren nonsen, dock är den en del av hjälteposet om Karakka Mästersmeden vars historia få dvärgar och inga människor har hört i sin helhet. Efter att timmen är över tackar Wocúnyr för samarbetet, tar tillbaka pergamentrullen och visar rollpersonerna dörren.

Så här lyder texten: *Roken spred sig i tunnlarna, Gnimmistur glanste som solen, Filibur var arg som svarte Yukk, Tunnelsvinen at sig feta, Vapnena skakade i tre dagar, Profetian talade om underjorden, Mitrakan var svart, Arbur draptes av Solosoya, Bifur grat den dagen, Karakka satte sig pa tronen.*

ROKEN SPRED SIG I TUNNLARNA
GNIMMISTUR GLANSTE SOM SOLEN
FILIBUR VAR ARG SOM SVARTE YUKK
TUNNELSVINEN AT SIG FETA
VAPNENA SKAKADE I TRE DAGAR
PROFETIAN TALADE OM UNDERJORDEN
MITRAKAN VAR SVART
ARBUR DRAPTES AV SOLOSOYA
BIFUR GRAT DEN DAGEN
KARAKKA SATTE SIG PA TRONEN

Episod 4.

En vissnande blomma

Wolfhred Brahagast heter Raudvördurs enda medlem som är människa. Hans främsta uppgift är att cirkulera runt bland människorna i staden och lyssna efter hot mot ödesrunan. Denna uppgift har flera gånger fått Wolfhred att besöka handelsmannen Feodinc och detta har fått oanade konsekvenser.

Wolfhred är nämligen sedan flera år tillbaka djupt förälskad i Feodincs näst äldsta dotter Eoina och har fått sin kärlek delvis besvarad av den undersköna mön. Eoina är dock ingen vanlig ung kvinna i många bemärkelser, hon är känslig, passionerad och drömmer om en högre kärlek. Wolfhred är delvis denna kärlek men saknar fadern Feodincs välsignelse vilket är något som alla hans döttrar förstår att de måste ha innan de kan gifta sig. Wolfhred vet att han aldrig kommer att få handelsmannens tillåtelse att äkta Eoina i sins nuvarande position och eftersom dvärgarna för tillfället är allmänt hatade och föraktade i staden är chansen liten att något skall förändras för honom inom en snar framtid. Raudvördur har alltid betraktat honom som en fullvärdig medlem vilket är något som han varit tacksam över, men på grund av att han skiljt sig mycket från de övriga medlemmarna har han i hemlighet börjat drömma om ett vanligt liv bland alla andra människor i staden.

När den åldrande Feodinc först tillkännagav för sin familj att ett gammal alferstenkärl han lyckats köpa i Angarboda blivit stulen, reagerade först ingen. Alla var de sorgsna över hans köldkrämpor men det var inte förrän han berättade om dess föryngrande egenskaper de förstod vidden av förlusten av kruset. Medan Feodinc tycktes falla i ytterligare ålderssvaghet och tecknen på åldring blev tydligare berättade Eoina för Wolfhred om kärlet och stölden av den. Wolfhred förfärades först över det fasliga men in såg snabbt sin chans att få Feodincs godtycke till Eoinas hand. Även om han själv inte har förmågan att jaga ned den skyldige tjuven äger han guld som han är villig att spendera för att återfå kärlet till sin rättmätiga ägare.

Tjuven, en ondskefull och girig bysent vid namn Geltsenj, agerar i staden helt utan Grändulvarnas godkännande och ryktet om hans våghalsade bravader har spritt sig genom stadens undre värld. För tillfället är inte kärlets egenskaper kända av någon utanför Feodincs familj. Grändulvarnas hårdnackade ledare Mordryn har satt ett pris på Geltsenjs huvud vilket gjort en rad hantlangare och lakejer intresserade nog för att ge sig av efter tjuven.

Rollpersonerna involveras

Mitt i denna röra finns det tre möjliga ingångar för rollpersonerna att bli involverade och för att hjälpa Wolfhred Brahagast att finna alferstenkärlet. Det kan finnas andra lösningar än nedanstående men dessa rekommenderas.

- **Som Shurdahjons fiender.** Rollpersonerna har gjort sig ovän med Shurdahjón, vilket leder till att Raudvördur har fått reda på det. Om de gjort ett bra jobb närmar sig Wolfhred för att be dem om hjälp att återfinna kärlet.
- **Som dugliga hyrsvärd.** Ryktet om några dådkraftiga äventyrare som inte tillhör Grändulvarna figurerar i den undre världen och når Raudvördurs öron och sedermera Wolfhreds. Eftersom Grändulvarna inte har något med stölden att göra ser han dem som perfekta i rollen att återbörda kärlet då han vill undvika en konflikt med den organiserade brottsligheten.
- **Som dvärgars vänner.** Om rollpersonerna hjälpt dvärgar under äventyret blir de per automatik godhjärtade människor i Raudvördurdvärgarnas ögon. Wolfhred tror sig därför kunna lita på dem för att återfinna kärlet.

En kärlekskrank stackare

Om rollpersonerna uppfyller några av ovanstående krav kontaktar Wolfhred Brahagast dem en sen kväll på ett värdshus eller där de bor med sin springpojke Dage. Springpojken är en räddhågsen pojk med en stor blond kalufs som endast gör vad han blir tillsagd att göra. Han frågar om rollpersonerna är intresserade av att tjäna guld och en inflytelserik handelsmans eviga tacksamhet. Om de tackar ja till inviten så tar pojken med dem till en hörna på det värdshus där Wolfhred sitter och äter en varm soppa i ensamhet. Han ger dem en lättnandets suck och ber dem sitta ner. Därefter förklarar han hur han hört talas om dem, och om det rör sig om ljusskygga dåd så ler han bara och sänker rösten för att ingen utomstående ska kunna höra vad han säger. Wolfhred vill redan från början att rollpersonerna ska få förtroende för honom och lyssna på hans problem.

Wolfhred berättar hur hans kontakter med dvärgarna gjort att hans namn inte är vad det en gång varit, hur hans förbjudna kärlek till Eoina nästan tagit knäcken på honom och hur han dag och natt suktar efter hennes hand. Han berättar också om stölden och tjuven Geltsenj som tagit kärlet. Han förklarar även att kärlet är en för

Eoinas familj mycket värdefull ätteklenod. Wolfhred berättar dock ingenting om Raduvördur eller om kärlets förtrollade egenskaper.

Wolfhred vill inte riskera att rollpersonerna skulle få ett personligt intresse i stöldgodset och snuva honom på det. Som belöning erbjuder han rollpersonerna en pung med tio stora dvärgiska guldmynt (värda två guldmynt styck) och hans eviga tacksamhet. Han vill själv helst ta hand om kärlet och överlämna det då han tror att det kan ge honom det han själv vill ha vilket är Eoinas hand och faderns välsignelse.

Om rollpersonerna inte vill hjälpa honom drar han fram sitt trumfkort, nämligen kunskap om deras osynliga fiende Shurdahjón. Han erbjuder dem hemlig kunskap genom några gamla skrifter om de hjälper honom. Hur han har kommit över dem berättar han inte vilket är något som bör väcka rollpersonernas misstankar. Denna viktiga information står att läsa i de gamla skrifterna:

- Det finns folk i Bjargwall som dyrkar den svarte draken Slogodrang. Drakdyrkan är förbjuden i hela Mittland och således väntar hårda straff för folk som blir påkomna som drakdyrkare. Shurdahjón som sekten kallas har många tillhåll i staden. En del spår pekar mot Gwinns Handelshus som centrum för sekten.
- Shurdahjón vill befria draken Slogodrang för de tror att han är gudomen Shurd i sin drakform. Med elden från Slogodrang skall Trudvang renas från de otrogna.
- Shurdahjón tror att Slogodrang befrias om tre magiska lås som finns utspridda över Trudvang förstörs.

I allt detta och om tillfälle ges vill Wolfhred dessutom veta mer om varför rollpersonerna är på jakt efter Svastikov. Vet han av någon anledning inte om att de eftersöker thulen (något som är lätt löst för en driftig spelledare) försöker han ändå lura ut vad de gör i staden. Om han får reda på något viktigt håller han sig lugn utan att yppa ett ord till dem om vad han vet. Efter mötet rapporterar han direkt till Raudvördur vad han fått veta.

Jakten på en tjuv

Var rollpersonerna skall börja leta är helt upp till dem själva att bestämma. Grändulvarna jagar Geltsenj precis som rollpersonerna och berättar de öppet att de jagar den man som Mordryn satt ett pris på kommer de utöver jakten på tjuven också motas i grind av Grändulvarnas manskap som själva vill tjäna silvret som är utfäst.

Beroende på hur de hanterar dessa möten med Grändulvarna kommer deras relation med dem antingen förbättras eller försämras. Om de möter dem med våld för att ta hand om Geltsenj på egen hand kommer de ses som fiender och få en mycket ansträngd och svår situation framöver. Om de istället lämnar över tjuven till Grändulvarna och tar hand om kärlet blir de lämnade i fred.

Geltsenj Drakauga

Den hybrisdrabbade Geltsenj Drakauga är en tjuv med stora problem. Inte så mycket Grändulvarna i jämförelse med sitt förflutna, något som hans tagna namn är ett vittne om. Ironiskt nog har han ett öde som är högst involverat med ödesrunorna även om han själv inte har en aning om vad de är eller på vilket sätt han sätter händelser i gungning. Faktum är Geltsenj är en förbannad man som flytt sina hemtrakter på grund av att han ådragit sig en förbannelse, ett draköga, när han försökte sig på att stjäla vad som enligt hans hemland Bysentes legender var förbjudet. I en grotta långt upp i bergen, långt från både gavlianers inflytande och vildmännens horder fann han en drakens hemvist som sades innehålla en skatt som ingen levande människa sett maken till. Geltsenj trotsade förbudet och begav sig iväg för att finna det förbjudna och för att självklart göra sig rikare än någon annan människa i hela Vastermark. Exakt vad som hände vet ingen och det lilla Geltsenj själv berättat innefattar bara det som bysentarna kallar för "draköga", en förbannelse av värsta sort. Sedan dess har han alltid varit på flykt undan fiender som vill ha livet ur honom och har aldrig haft ett tillfälle att slå sig till ro.

Trots att han inte har en aning om varför eller hur är han en person som indirekt gör att Raudvördur får upp ögonen för rollpersonerna när han stjäl alferstenkärlet. Exakt vad förbannelsen gör med honom och de omkring honom vet ingen men ett par saker har han listat ut. Han är ständigt jagad av fiender som är honom övermäktig. Dessutom får han av någon outgrundlig anledning alltid nys om lättstulna, värdefulla föremål, något som också alltid får honom på flykt undan de som vill återbörda föremålem. Slutligen har han märkt att eld i öppna spisar, facklor och eldstäder, pipor och liknande alltid falnar och slocknar när han kommer nära. Detta skrämmer honom även om inget annat ännu hänt. Men han bävar för vad det kan vara ett tecken av.

Geltsenj är en smart man även om han är en kleptoman. Han älskar sitt ynkliga liv trots att det inte är mycket att ha och njuter fullt ut i mjödstugor och skörlevnadshus de få gångerna han lyckas stanna till en kortare period på en plats. I Bjargwall bor han tillfälligt hos en gammal gumma i stadens gamla kvarter. Han håller sig undan i högsta möjliga mån men kan synas till både på Nattfjärilen där han förlustar sig och på Zmijgwyrs torg där han iakttar folk för att finna nya lämpliga offer att göra inbrott hos. På följande sätt kan rollpersonerna få tag på honom:

- **I undre världen.** Av något Grändulv kan rollpersonerna få reda på att en främling med västlig dialekt jagas för stölden hos en förnäm handelsman som inte godkänts av dem. (Om de tillkännager att de också är ute efter främlingen på grund av kärlet får de problem eftersom de bryter Mordryns påbud.

- **I Gaves hord.** Nidendomstroende vet att de flesta viranner vid ett eller annat tillfälle möts upp i Nidendomskyrkan eller på Gyldenosten.
- **I Nidendomskyrkan.** I Nidendomskyrkan har man inte sett någon ensam virann besöka dem. Däremot har en altarfader diskuterat drakar med en ensam, ljusskygg man från bysente en blöt kväll på Gyldenosten. Han vill dock inte prata om det i kyrkan.
- **På Gyldenosten.** På Gyldenosten vet några att Onwy, en av nidendomskyrkans altarfäder som brukar komma dit efter dagens arbete, har pratat med en ljusskygg virann.
- **Altarfadern.** Onwy Blooticlan har mycket riktigt pratat med Geltsenj och vet var han bor. Han har dock ingen aning om vem mannen är men erkänner att de delade intresset för drakar av någon anledning som han inte minns (han var för berusad).
- **På skörlevnadshuset.** På Nattfjärilen vet en av flickorna vid namn Tarijka att en bysentisk man med ett tatuerat draköga på bröstet som besökt henne bor på Kråkegränd. Detta berättar hon inte om hon inte hotas eller mutas. Om rollpersonerna lyckas få informationen på det ena eller andra sättet rapporterars de till Grändulvarna eftersom de bryter Mordryns påbud.

UPPLÖSNING

Om rollpersonerna lyckas hitta Geltsenj och finner alferstenkärlet gör tjuven inget motstånd och ber istället om nåd. Vid första möjliga chans försöka han fly för att klara sig med livet i behåll. Om rollpersonerna för honom inför Grändulvarna bönar han och ber om att bli släppt och lockar med en gömd skatt som de kan få om de skonar honom från hans öde. Skatten är påhittad och han gör minst ett genomtänkt försök att fly innan rollpersonerna märker att han ljugit för dem.

Geltsenj förvarar kärlet invirad i en filt i en liten resekista han förvarar i sin sovkammare i rummet han hyr på Kråkegränd. Där hittar man också en liten tumstor staty i guld av en stegrande drake (värde 28 silvermynt), en liten pung med 13 silvermynt och en vackert dolk med benhandtag och guldornament (värde 15 silvermynt).

Släpper de honom efter att de fått kruset tackar han dem för deras godhet och ber att "dragögat" skall lysa på dem och flyr därefter staden för att aldrig mer synas till.

Om rollpersonerna inte lyckas infånga Geltsenj innan Grändulvarna gör det så har Wolfhred i alla fall fått upp ögonen för dem, även om de inte ligger särskilt bra till i hans ögon. Han kan ändå låta dem få information om Shurdahjón senare i äventyret förutsatt att de hjälper honom med något som Raudvördur behöver ha ett handtag med.

När de överlämnat kruset till Wolfhred tackar han dem innerligt och med tårar i ögonen. Han lovar dem att inte glömma dem för detta och förklarar att han nu kommer att kunna få sin stora kärlek. Han besöker Feodincs följande dag överlämnar kärlet till honom, därefter början han att förhandla om Eoinas hand. Om inget oförutsett inträffar gifter de sig under nästa nymåne och bildar familj. Om Wolfhred lyckas få Feodincs välsignelse kommer han att ha ett gott öga till rollpersonerna och kan hjälpa dem om saker och ting skulle gå dem emot. Om en konflikt mellan dem och Raudvördur uppstår senare blir han tvungen att välja och beroende på vad rollpersonerna har gjort blir hans val mer eller mindre svårt.

Episod 5.

En Draugs Skalle

Efter några veckor i Bjargwall har rollpersonerna börjat snärja in sig i stadens nät av intriger och falskspel. Shurdahjón har fått reda på rollpersonernas existens men de vet ännu inte om deras intentioner. Istället för att chansa beslutar sig Gwinn och Eidel att slå två flugor i en smäll.

Gwinn som är Shurdahjóns högsta ledare är även en påläst ritualmästare. I kopierade skrifter fann hon en passage som beskriver hur man med en gastskalle kan nyttja Shurds styrka för att förstöra en ödesruna. Gwinn vet att den beryktade rövarhövdingen Phyrnic sägs vara en levande död, en gengångare och gast.

Hon förstod dock snabbt att gasten låg långt utanför hennes kapacitet och började därefter leta efter dugliga vigmän och hjältar som ville ta åt sig äran av att ha dräpt en odöd. Mittländarnas uppfattning om gastar gjorde att Gwinn beskrev Phyrnic som en draug som i folks ögon är som en svagare fiende att möta. Inte för att en draug är en vacker syn men otaliga hjältar har lyckats besegra drauger medan få har besegrat gastar i deras kummel.

Så istället för att betala dyra silvermynt för en dristig och äretörstig hjältes dråp på en gast beslutar sig Shurdahjón sig för att kontakta rollpersonerna för att "hämta en draugs huvud". Gwinn och Eidel Brindhé resonerar som så att de går vinnande ur situationen oavsett hur den slutar. Antingen överlever rollpersonerna och överlämnar gastens huvud eller så dör de och på sätt röjs de ur vägen.

Uppdraget

För att inte avslöja sig själv för rollpersonerna kommer Gwinn att skicka en av sina hantlangare för att erbjuda dem uppdraget. Den ljusskygge örthandlaren Jhomas Tvetage väljs ut för uppgiften och han kommer att söka upp rollpersonerna en kväll då åtminstone måttliga mängder alkohol insupits.

Jhomas sätter sig först vid ett bord brevid rollpersonerna, i sin ena hand håller han ett stop mjöd och med ena foten stampar han takten till musiken. Han slänger några betraktande och oroliga blickat (fejkade med Lönndom) på rollpersonerna så att de märker honom.

Efter ytterligare ett stop glider Jhomas över på en ledig plats och frågar hur de mår och vilka de är. Snabbt på sak säger han att de liknar några som kanske skulle kunna hjälpa honom med en sak, närmare bestämt en uppgift som kräver sin man. Om rollpersonerna inte verkar intresserade lockar Jhomas först med belöningen, 100 silvermynt i en pung rakt i näven. Om de inte lockas av det erbjuder han en bonus i form av örter och extrakt till ett värde av 100 silvermynt.

Om rollpersonerna tackar ja till Jhomus erbjudande tar han dem åt sidan och presenterar sig som den högst respekterade örthandlaren Jhomas från Vistergalp. Han verkar något uppjagad och orolig men håller sig med fint manér och gott tal så hans kopplingar till det Grändulvarna och Shurdahjón blir omöjliga att upptäcka.

Jhomas berättar för dem, samtidigt som han spelar orolig för att höras av omgivningen, att han håller på att gräva fram ingredienser till en dekokt som skall rädda hans fästmö från en förbannelse som drabbat henne. Om de frågar förklarar han att en ondskefull häxa i Baldrsviik ogillade deras blivande äktenskap och gjorde vad hon kunde för att förstöra det. Naturligtvis är allt detta en lögn, men det är ett utstuderat försök att vinna rollpersonernas sympatier. Jhomas berättar följande:

Dekokten är så ovanlig och potent att den sägs locka till sig himlaväsen och tvinga undan dimmorna som omsluter de döende. En av de viktigaste ingredienserna av den är skallen av en förbannad draug, och "som om Gave önskade det själv härjar en gammal en i skogsmarkerna öster om staden", säger Jhomas. Han hymlar dock inte med att draugen har sällskap, men att den draugen med en gammal ädlingahjälm och en vacker klinga är den draug han eftersöker. Den döde var själv en gång förbannad, och dekokten behöver just det. Om de stöter på någon av dennes likar kan de bara strunta i dem, det är bara den hjälmbärande draugens huvud han vill åt.

Om rollpersonerna beslutar sig för att hjälpa Jhomas med draugskallen skiner han upp och skakar entusiastiskt deras händer av tacksamhet och bjuder in dem till hans bröllop när fästmön åter är frisk. Han berättar ungefär vart draugarna sägs ha skådats sist men kan inte ge dem en vettig färdbeskrivning. Han vet dock att ingen känner markerna omkring Bjargwall lika bra som Gwydion Långbåge, en kvinnlig stigfinnare som går att finna på Värdshuset Ryttarkungen och går att leja för några silverslantar. Belöningen får de när de kommer tillbaka. De kan då fråga vem som helst på Zwijgwyrs torg efter Jhomas Örtagård för att finna vägen.

Rykten om Phyrnic

På Bjargwalls värdshus och mjödstugor viskas det oroligt om Phyrnic Rövarhövdingen. Många berättelser kommer från livrädda köpmän som antingen förlorat sina

handelsvaror till rövarens härjningar och överlevt själva, eller som är i färd med att arrangera en karavan från staden och oroar sig för att bli dennes nästa offer. Men också hirdmän som är i tjänst sägs oroa sig liksom gavlianska pilgrimer, lydgodens ryttarbud och gårdsfolken i trakterna. Om rollpersonerna aktivt hör sig för om "draugarna" som härjar i stadens gränsmarker kan de få höras talas om dem, men historierna är många och omväxlande i natur och innehåll. Vissa säger att Phyrnic är en gengångare, somliga att han är en hemsk vildmannahövding som inte skonar någon, medan andra säger att han är Kappmästarens förbannade son.

Han sägs leda en härskara större än två riddarfyrder i storlek och hans mannar är grymmare än både Simurg, Morgu och Helfrigg tillsammans. De anfaller under ljudet av hemska horn, alltid i dimma, i bakhåll och när mörkret fallit, vilket gjort det svårt att avgöra vilka de är eller varifrån de härstammar. Namnet antyder att Phyrnic har ett osttronskt påbrå, något som Berthuun och hans gavlianer gärna utvecklar och tar fasta på då de lockar konvertiter till sin kyrka i staden.

PHYRNICS HEMLIGHET

Phyrnics öde är dock mörkare än vad till och med gavlianerna anar. Phyrnic var en godeson i en omsjungen hjältefamilj som härskade över angränsande marker till Bjargwalls domäner för många mansåldrar sedan. När gavlianerna kom blev hans familj utpekade som drakdyrkare och kättare, deras ägor konfiskerades.

De ansåg att sin tro vara deras egna att styra över men det hjälpte inte mot det gavlianska sinnet och snart så brann de som facklor i skymningen. Något som inte är känt i vare sig skrifter eller sägner är att Phyrnic flydde sitt öde och fann en gammal stenlabyrint som han begav sig ner i. Förtvivlad av vad de främmande från väst hade gjort med hans familj och vansinnig av hat, svor han med sitt blod över graven i labyrintens djup att hämnas. En äldre kraft, som varken flowror eller Gaves fiender kände till, vaknade och drog honom in i sitt dimrike. Mäktiga krafter band hans själ till de dödas marker och slungade honom därefter tillbaka till Trudvang. Varför fick han aldrig reda på men när han kom tillbaka var han förändrad.

Någon gång för flera år sedan fick Gwinn reda på att drakdyrkan i markerna var vanlig förr i tiden. Hon läste allt hon kunde komma över om historia och korsade slutligen sin väg med trollkarlen Wocúnyr. De två utbytte kort lite kunskap men båda insåg att de var varandras motsatser. Där Wocúnyr var lugn och sansad var Gwinn eldig och passionerad och där trollkarlen såg att man bäst var god mot andra såg kvinnan bara svaghet och feghet. De blev snart ovänner och skiljdes åt med hån och förakt i blicken. Efter att trollkarlen blev sjuk en vinter lyckades Gwinn nästla sig in i hans hus med en av sina tjänare som under loppet av hrimfrostens varande kopierade några skrifter som hon visste att han hade. De bekräftade hennes misstanke om att en gasts skalle som tillhört en gammal drakdyrkare skulle inneha en betydlig mängd vitner som kunde hjälpa dem i deras jakt på öppnandet av ödesrunan.

Gwinn har dessvärre missförstått Phyrnics natur och vad han är för typ av väsen då han inte är en gast utan en dimvaskare. Om hans huvud skulle skiljas från hans kropp skulle kvarlevorna åldras och vittra bort på fläcken till skillnad från en gasts. Men hon är övertygad om att hans skalle i deras ritual kommer att öka chanserna att lyckas öppna ödesrunan markant.

Som en förbannad och halvdöd, med själen bunden till ett glömt rike i Dimhall och sin kropp tillbakakastad i de levandes värld, vandrade han markerna som hans ätt en gång kallade sina. Hatet inom honom tände en eld och han slog ut mot allt och alla. Med åren fann han andra stackare som liksom honom hade knutits till något väsen i dimmornas rike. De hade blivit dimvaskare, halvdöda väsen som fortfarande andades, som brann för att förgöra en gammal fiende. Han formade ett rövarband med dem och började plundra varhelst de fann byten och med tiden blev de allt mer organiserade. När staden Bjargwall sakta men säkert växte fram och gavlianer kom till staden i större antal blev staden i sig ett mål. Han och hans andra dimvaskarbröder i rövarbandet, fyra förbannade bröder med ett onaturligt hat mot nidendomen, började planera för hur de skulle förgöra kyrkan och alla däri.

RÖVARBANDET

Under de senaste åren har Phyrnic och de andra dimvaskarna rekryterat levande män, ondskefulla nog att tjäna dem, och skrämt otaliga andra in i lydnad som trotsat deras vilja. De är dock bara fyra dussin mannar men med Phyrnics sinne för taktik och strategi har de alltid verkat fler än de faktiskt varit då de anfallit ifrån dimman. Hirdmännen vet väldigt litet om Phyrnics och hans dimvaskarbröders hemligheter men de anar att något inte står rätt till. De följer dock sina starka ledare men många av mannarna har förstått att de valt fel herrar att tjäna. Lojaliteten är låg i rövarbandet och hålls endast samman med Phyrnics styrka och hot. Om dimvaskarna skulle falla kommer troligtvis hela rövarbandet att splittras för vinden. För att ingen ska desertera från rövarbandet befinner sig alltid minst två av dimvaskarna i lägret och håller vakande ögon på mannarna.

TROLLKARLEN WOCÚNYR

Trollkarlen Wocúnyr, som är en av stadens visaste historiker, lämnade vid en gavliansk högtid över den gamla hjältesagan "Ephyorn Ättefadern" i nedpräntad form till Berthuun Gnage i ett av hans försök att reta denne. Runskriften berättar om den gamla osttronske godesonen Ephyorns liv och död och sägs förtälja hur Ephy-

orns familj fråntogs alla sina ägor och rättigheter när gavlianerna erövrade deras mark. Detta menade Wocúnyr egentligen representerade hela ostroseden, inte bara Ephyorns godefamilj.

Berthun visste dock bättre än att brusa upp av gåvan, och trots att han lade locket på fortsatte pratet för spekulationerna var igång. Vissa menar på att Phyrnic är Ephyorn och att rövarhövdingen egentligen är hans gengångare. Några i Berthuns kyrka har reagerat på namnens likhet men har inte vågat berätta om sina farhågor för storgavlianen i rädsla för att hamna i hans onåd. För Wocúnyr är detta en numera glömd historia och han skrattar mest åt minnet av gavlianens min då den förs på tal.

Om han letas upp av rollpersonerna i sökandet efter mer information om Phyrnic kan trollkarlen om han visas tillbörlig respekt berätta sin teori. Han är övertygad att om att Phyrnic är en kummelgast som återvänt till de levandes värld för att hämnas sin död. Rövarbandet kan han inte riktigt förklara men tror att den gamle gasten förtrollat några svaga själar att följa honom.

SÖKANDET EFTER DRAUGEN

Om rollpersonerna beslutar sig för att hämta hem draugskallen som Jhomas bett dem kan mötet med Phyrnic utspela sig på två olika sätt beroende på vilket sätt som de väljer att ta sig an uppdraget. Mötet kan bli stridsbaserat eller smygbaserat. Oavsett vilket alternativ som rollpersonerna väljer att använda sig av måste de förbereda sig noga. I Bjargwall finns det dessutom några personer som kan hjälpa dem i kampen mot rövarhövdingen.

Spelledaren bör låta rollpersonerna höra några hemska rykten om Pyrnic och rövarbandet medan de fortfarande befinner sig i Bjargwall. Detta för att de ska inse att de faktiskt ska gå i strid med en mäktig odöd.

Gwydion Långbåge

På värdshuset Ryttarkungen kan rollpersonerna finna Gwydion Långbåge. Hon är villig att spåra sig fram till röverarhövdingens lägerplats för den ringa summan av 10 silvermynt. Priset kan prutas.

Om Gwydion spårar kommer resan till rövarnas läger att ta en dag. Om Gwydion inte är med så måste rollpersonerna själva hitta till lägret. Den som spårar måste lyckas med ett Jakt och Fiske slag (fördjupningen Spårare ger +3) för att hitta till lägret. För varje misslyckat slag kommer rollpersonerna att virra omkring i vildmarken i ett dygn utan att hitta till lägret.

Fribrytartruppen

Om rollpersonerna söker information eller folk som kan hjälpa dem mot rövarhövdingen kommer ryktet om detta att nå fribrytarlägret. En trupp på 20 fribrytare anmäler sig som frivilliga i kampen mot Phyrnic som skövlade deras hem. Fribrytartruppen är villiga att agera under rollpersonernas befäl men är inga dumbommar som frivilligt går i döden. De kräver vettiga planer och kloka beslut för att lyda rollpersonerna. Om rollpersonerna accepterar fribrytarna hjälp är de resklara följande dag.

PHYRNICS LÄGERPLATS

Rövarhövdingen Phyrnics lägerplats står väl gömd i ett kuperat område med många kullar och mindre skogar. Själva lägret består av ett dussin tält och mindre skjul. I närheten av lägret finns en kulle med en mystisk trappa som leder ner i mörkret.

1. Rövarlägret

I rövarlägret befinner sig oftast Phyrnics 50 rövare om de inte är på härjningståg. Vid dessa tillfällen brukar en handfull rövare lämnas kvar för att vakta lägret. Om spelledaren tycker att rövarna är för många så kan spelledaren låta 5-20 av dem vara ute på olika spaningsuppdrag. I lägret kan också de fyra dimvaskarna vara om de inte befinner sig i stenlabyrinten. Pyrnic själv befinner sig dock väldigt sällan i lägret.

Om rollpersonerna tillsammans med fribrytarna kan göra ett överraskningsanfall på lägret kan de med gemensamma krafter driva rövarna på flykt. Detta lyckas rollpersonerna med om de besegrar de fyra dimvaskarna. Dock bör spelledaren först låta rollpersonerna komma på en plan och låta dem slå lämpliga färdighetsslag.

2. Stenlabyrinten

Strax norr om rövarlägret finns en kulle med ett mörkt hål på den södra sluttningen. Går man in i hålet kommer man till en ensam trappa som i många hundra trappsteg leder ner i djupet. Bortom trappan finns en stenlabyrint perfekt uthuggen ur urberget av någon som bemästrar stenhuggarkonsten till det yttersta. Trots det fina hantverket är den enda utsmyckningen ett flätmönster på stengolvet.

För att ta sig igenom labyrinten krävs det att rollpersonerna ritar en ordentlig karta. Om de inte gör det krävs det sju dolda och framgångrika situationsslag med situationsvärde 12, modifierat av det exceptionella karaktärsdraget Intelligens. Lyckas slagen tar den modige sig in till labyrintens mitt. Misslyckas ett slag så sänks situationsvärdet med 2, och går värdet under 0 så har personen irrat bort sig och kommer aldrig kunna ta sig ut utan kommer att dö av törst och svält. Slagen måste lyckas i den ordning de läggs fram och om en person lyckas ta sig in måste denne också ta sig ut med samma process. Går man i grupp får alla slå ett slag och man får tillgodoräkna sig det bästa slaget. Misslyckas alla får alla sänkt situationsvärde. Om man väl lyckats att ta sig ut och in genom labyrinten en gång så höjs Situationsvärdet med 4 för varje gång man tar sig igenom den på nytt. Om situationsvärdet skulle passera över 20 så behövs inget slag längre.

3. Stensarkofagrummet

De som lyckas att ta sig in till labyrintens mitt möts av en till port, den enda i labyrinten förutom ingången, och därefter en sfärisk stensal. Det välvda taket är prytt med ett flätverk av rötter som kommer från takets center och löper ner längs med rummets sluttande väggar till golvet. Märkliga tecken som varken tillhör fornvrok eller fornestiatika är infogade mellan rötternas armar och med en fackla kan man skymta ett liknande fast mer diskret flätmönster i golvet.

I rummets mitt reser sig en stor rund stensarkofag upp ur golvet, också den ornamenterat med flätverk och slingrande rötter. Begravningsplatsen är en uråldrig plats som härstammar från Drömmarnas tidsålder och troligtvis en av de äldsta bevarade platserna från den tiden som går att finna. Detta vet ingen om men för vitnervävare och gudamän som undersöker platsen med eventuella krafter och böner ter sig stenlabyrinten märklig.

Stensarkofagen är stängd och går inte att rubba utan talja och block och något att fästa det i. Om en rollperson skulle offra sitt blod över stensarkofagen och svära hämnd över något som drabbat denne, kommer en dimgrind öppnas på samma sätt som det gjorde för Phyrnic, och rollpersonen kommer att slungas in i ett helt annat rike. Men det är en helt annan saga som inte tas upp här.

I detta rum kommer Pyrnic att befinna sig i om han inte är på härjningståg. Som den dimvaskare han är behöver han ingen anledning för att dräpa rollpersonerna.

Pyrnics huvud

Om rollpersonerna skulle lyckas med konststycket att finna och nedkämpa Phyrnic efter att ha tagit sig förbi både rövare och dimvaskare, kommer de till punkten då de skall skilja hans huvud från kroppen. De behöver använda sig av en klinga eller liknande för att kunna halshugga Pyrnic. Spelledaren kan läsa upp följande:

Vapnet tränger ner genom den likbleka huden på rövarhövdingens hals, vidare ner genom det livlösa köttet, genom nacken och en kaskad med gråsvart blod skvätter upp på vapenbäraren. Ett gurgel hörs samtidigt som rövarhövdingens liv avslutas, och det blir tyst. För ett kort ögonblick hörs knappt ens vinden, men så ljuder en distant viskning. En starkare vind drar fram och viskningen vinner i styrka, men så försvinner den igen och något börjar hända med den fallnes kropp. Huden verkar torka ut mer än vad den redan var och sprickor uppträder. Snabbt sprider de sig över kroppen med ett sprakande ljud och på ett ögonblick förvandlas kroppen till en torr aska som delvis faller till marken i en hög och delvis sprids med den avtagande vindpusten. Det blir tyst på nytt.

En diskussion kring vad som hänt kommer med stor sannolikhet att uppstå mellan rollpersonerna. Låt dem få litet tid på sig. Det som precis hänt skall ge en känsla av mystik så döda det inte genom att stressa vidare.

Åter hos Jhomas

Om rollpersonerna överlever mötet med Phyrnic kan de ta sig tillbaka till Bjargwall. Besöker rollpersonerna Jhomas och anklagar denne för att ha lurat dem genom att påstå att Phyrnic var en draug när denne egentligen var en dimvaskare möts de av oförståelse och ursäkter. Jhomas är villig att kompensera rollpersonerna med halva belöningen (50 silvermynt) trots att uppdraget misslyckades.

Om rollpersonerna tar Jhomas tillfånga och "tvingar" honom att tala så kommer örthandlaren att berätta allt han vet som inte berör Shurdahjón. Sin drakdyrkan håller han också tyst om för han vet att Gwinn kommer att straffa honom tiofalt värre än det värsta som rollpersonerna kan utsätta honom för. Jhomas kommer att dö utan att berätta något om så krävs.

Bakhållet

Efter att rollpersonerna har varit hos Jhomas beslutar sig Shurdahjón för att lära dem en läxa och ta tillbaka eventuellt silver. Howe Brindhé har sett till att hyra rollpersonernas antal +2 stycken hyrsvärd (typiska hirdmän). Dessa bråkstakar kommer att lägga sig i bakhåll för rollpersonerna och överfalla dem från skuggorna. Dessa hirdmän har inget med Shurdahjón att göra och har ingen kännedom om det större perspektivet. De har fått betalt för att dräpa rollpersonerna och stjäla deras skatter.

Hyrsvärden kommer att fly om fler än hälften av dem oskadliggörs. Direkt efter striden ska alla rollpersoner slå ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Alla som lyckas ser att bakom en husknut står någon och spionerar på dem iförd en fasansfull drakmask. Direkt som rollpersonerna rör sig mot husknuten flyr personen i drakmasken och försvinner in i natten. Rollpersonerna kan bara undra över vem det var som spionerade på dem.

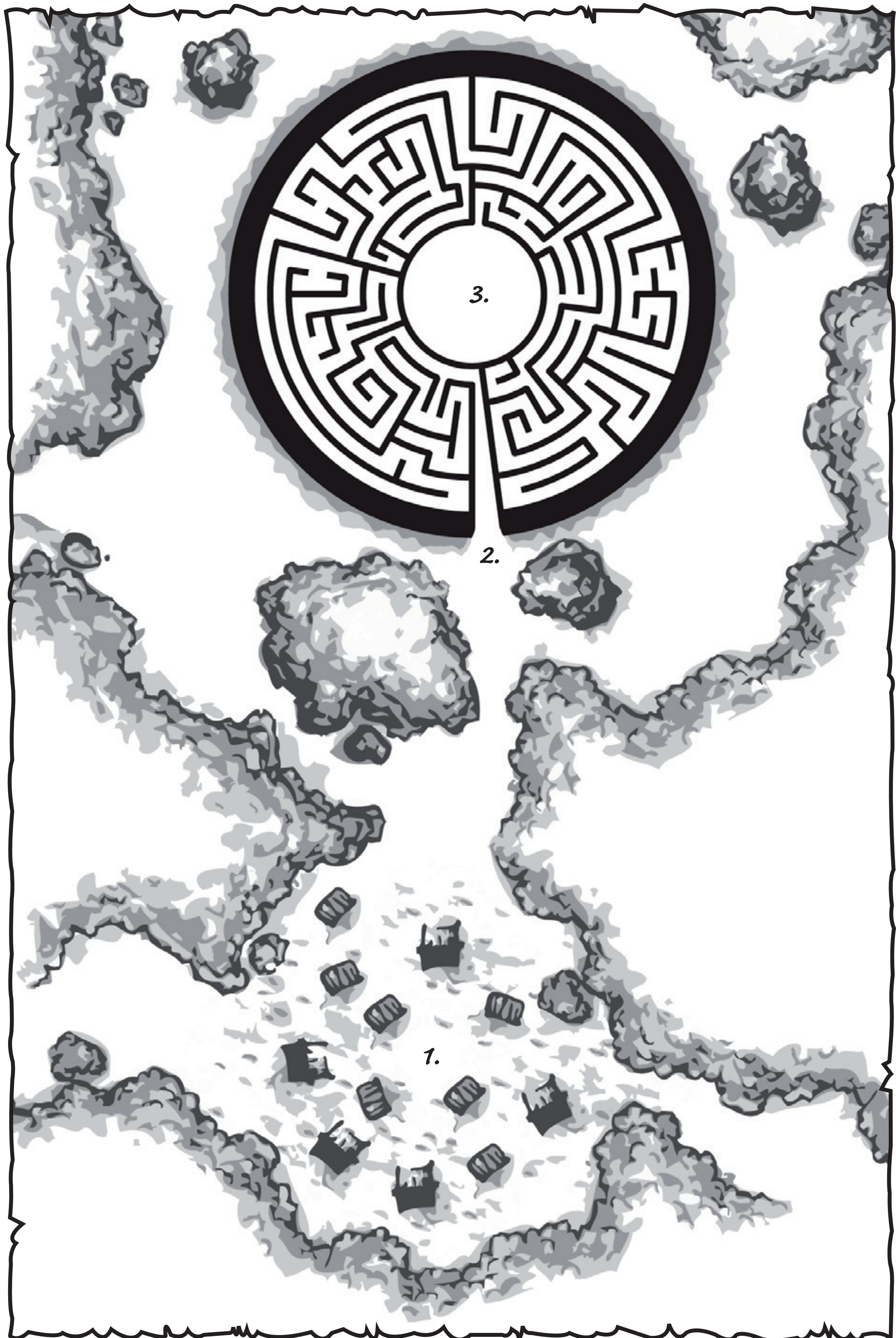
Det är givetvis Howe Brindhé som är mannen i drakmasken. Han ville se hur hyrsvärden skötte sig och på ett säkert avstånd från rollpersonerna iakttog han överfallet.

Efterspel

Oavsett vad än rollpersonerna gör kommer de inte att kunna få med sig Phyrnics skalle tillbaka till Jhomas. Om de överlever mötet med Phyrnic och hans rövare, samt Shurdahjóns bakhåll efteråt, kommer de vinna ära och rikedom från flera håll.

Fribrytarna kommer om de fick möjlighet att följa med och nedkämpa rövarna och deras hövding i en envig att hylla dem som hjältar. Rollpersonerna kommer alltid att få en sängplats hos Asi och hans likar efter att de fått återuppbygga sina gårdar någon gång i framtiden. Som en konsekvens kommer Bjargwalls handelsråd att hylla rollpersonerna för att de säkrat färdlederna till och från staden. Som belöning får de var och en femtio silvermynt och eventuella tillstånd att starta en handelsverksamhet i staden utan kostnad.

PHYRNICS LÄGERPLATS



Episod 6.

En Spricka i Blodskalken

Ett av de stora samtalsämnena i Bjargwall är den nidendomska konflikten som har brutit ut mellan Berthun Gnage och Sang Bardhor. Ingen vet riktigt när själva konflikten startade men det bör ha skett kort efter att Sang Bardhor kom till kyrkan. De båda kombatanterna avskyr varandra och skulle gärna se att den andre försvann från Bjargwall.

Berthun Gnage är formellt storgavlian i Bjargwall men det betyder inte att han är den med störst makt. Berthun är dock den som har de gamla gavlianerna på sin sida och alla med virannskt påbrå. Berthun anser inte att Sang är värdig den helgonförklaring som Migur Ovus i Dranvelte har förlänat honom eftersom han är av osttronsk härkomst. Bara renblodiga viranner som från födseln varit Gave trogen kan bli ett helgon anser Berthun.

Sang Bardhor däremot är ett lysande exempel på en konvertit som avsagt sig sitt ostrosediska arv för att följa nidendomen och Gaves ljus. Han har sina supportrar bland de nya gavlianerna, speciellt de av mittländsk härkomst stödjer Sang i hans kamp. Sang anser att Berthun är en trångsynt virann som bara lägger vikt vid ytliga ting och inte det spirituella och tron på Gave.

Splittringen är nu så stor att den nidenomska församlingen hotas att delas upp i två grupper. Detta är dock något som varken Berthun eller Sang vill ska hända och för att minska klyftan mellan de två har båda gått med på att leva under samma tak. Båda inser dock att detta är omöjligt i längden så båda har börjat leta efter utvägar för att bli av med den andre. De kommer dock inte att ta till vapen mot varandra utan kommer att försöka påvisa att den egna sidan är den som har Gave på sin sida.

Sangs kärleksrelation

Sang Bardhor har sedan sex år tillbaka en djupare kärleksrelation med Gwinn Rofwen, Shurdahjóns hemliga ledare. Sang vet inte om att Gwinn är ledare för en mörk draksekt utan tror att hon är någon sorts naturdyrkare.

Både Sang och Gwinn har anledning att hålla sin relation hemlig och vidtagit försiktigthetsåtgärder för att inte bli påkomna. Sang vill inte att Berthun ska få reda på relationen och börja snoka i hans privatliv och Gwinn vill inte att de andra medlemmarna av Shurdahjón ska vå veta att hon har ett förhållande med en icke troende. Hon är speciellt rädd för att Eidel Brindhé ska få reda på sanningen. Han är nämligen hennes förra älskare och han tog det hårt när hon berättade att hon inte ville ha någon man för att hon ville skänka hela sitt liv åt Shurd. Detta var en lögn som Gwinn sade för att bli av med Eidel från sin säng och för att kunna dela den med Sang.

Både Sang och Gwinn inser att de förr eller senare måste avsluta sin relation med varandra. De har dock inte kunnat göra det utan två gånger i veckan träffas de i hemlighet för att vara med varandra.

Skulle Sang få reda på sanningen om Gwinns drakdyrkan kommer han att bli förtvivlad till vansinnets gräns. Han kommer att känna sig smutsig och förnedrad och kommer att kasta av sig sina kläder och naken rida ut ur Bjargwall för att aldrig synas till igen.

Altarfadern Onwy

En av de mer tragiska figurerna i Bjargwall är Onwy Blooticlian. Speciellt de som kände honom i sin krafts dagar minns honom som en rättskaffens man som alltid hjälpte de svaga och behövande. Nu är han skuggan av sitt forna jag, krökryggad och utsliten, snabb till mjödstopet och skrävlande den ena historien efter den andra. Oftast håller Onwy till på mjödkällaren Gyldenosten, ensam och drycken går han och sover i sin sovcell i den nidendomska kyrkan.

Mycket sömn får han förstås inte eftersom han varje natt rids av en nattmara som sakta men säkert tömmer hans livskraft från honom. Onwy är egentligen 52 år gammal men marans påverkan får honom att verka närmare 80 år. Onwy önskar att lidandet skulle upphöra men vad inte ens han själv vet är att han har alfblod rinnande i sina ådror. Onwy har en uppskattad livslängd på närmare 150 år och därför finns det fortfarande mycket livskraft för nattmaran att suga ut ur honom till hans stora förtret.

Onwys två hemligheter

Onwy Blooticlian känner till två hemligheter. Den första är att han är en av få som känner till Sangs kärleksrelation med Gwinn. Sang själv sökte nämligen upp honom för några veckor sedan för att rådfråga honom om han skulle göra slut med Gwinn. Onwy svarade att om han verkligen älskade Gwinn så skulle Gave visa honom ett tecken. Sang var tacksam över svaret han fått. Dock vis-

ste han inte hur farligt erkännandet han gjorde till Onwy kommer att bli. Onwy som är Sangs vän och bara vill honom det bästa beslutade att inte berätta för Berthun vad han hört. Sangs hemlighet var för ytterligare en tid säker.

Den andra hemligheten fick Onwy reda på för ungefär en vecka sedan. Onwy var denna kväll åter på mjödkällaren Gyldenosten och skrävlade och drack. Av någon anledning började han prata med en ung man som hette Bronin. De båda berättade historier för varandra och drack mycket den kvällen. För varje stop de drack blev historierna allt värre och värre och de försökte hela tiden slå varandra genom att berätta den värsta historien.

Till slut erkände Bronin att han var drakdyrkare och att ledaren för draksekten i staden var en kvinna vid namn Gwinn. Denna historia avslutade kvällens tävling för Bronin var så full att han därefter blev utslängd från mjödkällaren. Onwy trodde dock inte på Bronins drakdyrkarhistoria utan trodde att den bara var ett falsarium i ett lumpet försök att vinna deras berättartävling. Han drog heller inte parallellen att den drakdyrkande kvinnan Gwinn kunde vara Sangs Gwinn. För Onwy har de båda historierna ingen sammankoppling.

NATTMARAN

Rollpersonerna kommer troligast att stöta på Onwy antingen på mjödstugan Gyldenosten eller i den nidendomska kyrkan. Om de tar sig tid att lyssna på honom kommer han att berätta om maran som hemsöker honom var natt och gör hans liv till ett mindre helvete. Hans historia är dock så osammanhängande och svårförstådd att rollpersonerna troligast inte tror på honom. Finner rollpersonerna ändå godhet i sitt hjärta att försöka hjälpa den gamle mannen så kommer han att lyssna på dem och göra som de säger under förutsättning att det hjälper mot maran.

För att nattmaran ska uppenbara sig måste det vara natt och Onwy måste ha fått minst en timmes sömn. Om rollpersonerna befinner sig gömda i rummet när dessa villkor är uppfyllda kommer de att känna hur en vind som ger kalla kårar drar genom rummet. Därefter kommer de att se maran uppenbara sig sittande på den stackars Onwys bröstkorg. Maran ser till utseendet ut som en lång och förskräckligt smal kvinna med ovårdat hår och vassa tänder. Med sin knotiga händer tar hon ett strypgrepp på Onwy och börjar rida sin fasansfulla ritt.

Om rollpersonerna vill hjälpa Onwy kan de göra det på två sätt. Antingen drar de sina vapen och går till anfall eller så börjar de kasta trolltallsbarr på nattmaran. Om de gör det sistanämnda kommer maran att fly så fort som möjligt för att aldrig igen störa Onwy.

Efter striden

Om rollpersonerna lyckas besegra maran kommer Onwy att börja gråta av lycka. Han kommer därefter att lägga sig ner för att sova. Ett dygn senare vaknar han och han ser redan betydligt yngre ut. Påsarna runt hans ögon är borta och ögonen ger ett piggt intryck. Onwy kommer genast att återgå till sina uppgifter i den nidendomska kyrkan och alla gläds över hans återkomst.

Först efter sin goda natts sömn sammankopplar Onwy drakdyrkarkvinnan Gwinn med Sangs kvinna Gwinn. Förskräckt vet han inte vad han ska ta sig till och eftersom han bara vill Sangs bästa bestämmer han sig för att söka råd hos Berthun. Bara om rollpersonerna direkt frågar Onwy om drakdyrkare kommer han att berätta vad han vet. Rollpersonerna kan också om de vill övertala Onwy att inte berätta för Berthun vad han vet. En lyckad övertalning köper rollpersonerna 1T6 dagar innan Onwy besöker Berthun och berättar vad han vet.

BERTHUNS KALLELSE

Onwy som är Sangs vän är mycket orolig för den relation som denne har till drakdyrkaren Gwinn. Drakdyrkan är nämligen absolut förbjudet inom nidendomen men också i de flesta andra religioner. Därför beslutar han sig i god tro att berätta vad han vet för Berthun i hopp om att denne ska kunna lösa problemet. Vad Onwy däremot inte vet är att relationen mellan Berthun och Sang är minst sagt frostiga. Att Onwy inte märkt detta beror på att han inte märkte vad som hände runt omkring honom under tiden han blev attackerad av nattmaran.

Berthun blir förstås överlycklig när han får höra att Sang har ett förhållande med en drakdyrkare. Han döljer dock snabbt sin glädje för Onwy och som en kär gammal vän berättar han att han nog ska kunna få problemet att försvinna. Onwy tackar storgavlianen och lämnar därför Berthun att lösa problemet.

Berthun har givtetvis ingen önskan att hjälpa Sang. Istället ser han chansen att bli av med honom en gång för alla. Dock vill han först samla bevis. Han behöver några utomstående som kan rota efter de bevis han behöver. Därför låter han kalla på rollpersonerna.

Hemligt möte med Berthun

Om rollpersonerna accepterar Berthuns kallelse blir de insläppta via köksdörren i kyrkan. De eskorteras därefter till skrivarsalen som Berthun låtit utrymma. Berthun berättar med bekymrad min att det troligast finns drakdyrkare i Bjargwall. Han berättar också att han misstänker att handelskvinnan Gwinn Rofwen är sektens ledare men att han först behöver bevis för detta. Berthun frågar sig sedan om rollpersonerna är villiga att bryta sig in i Gwinns handelshus för att leta efter bevis. Han vill dock inte ha någon blodspillran, Gwinn får under inga omständigheter skadas. Rollpersonerna ska så obemärkt som möjligt bryta sig in och ut och därefter återvända med eventuella bevis. Som den högt uppsatta gavlian som Berthun är anser att att rollpersonerna ska göra denna tjänst gratis (speciellt om det finns nidendomstro-

ende bland rollpersonerna. Om någon av rollpersonerna kräver ersättning för inbrottet så är Berthun villig att betala hela 120 silvermynt för besväret. Denna summa kan köpslås upp till 150 silvermynt.

INBROTTET

Hur det går med inbrottet i Gwinns handelshus är upp till spelledaren att bestämma. Handelshuset och dess invånare finns beskrivna på sidan 39. Som bevis räknas drakstatyetten i Gwinns sovrum och pergamentrullarna om Shurdahjón i skattkammaren.

Efter inbrottet kan rollpersonerna återvända till Berthun och få ebventuell belöning. Han är mycket glad över att rollpersonerna lyckades finna bevis och överlämnar silvret under förutsättning att rollpersonerna håller tyst om det inträffade. Om rollpersonerna misslyckades blir Berthun mycket besviken på dem och någon belöning blir det då inte tal om.

BERTHUNS ANDRA UPPDRAG

Om rollpersonerna lyckades stjäla bevis mot Gwinn kommer Berthun att låta kalla på dem några dagar senare. Han berättar att han är så nöjd över deras senaste uppdrag och undrar om de är intresserad av ytterligare ett, helt orelaterat givetvis. Denna gång är Berthun dock bara villig att betala 50 silvermynt i ersättning eftersom han anser att detta uppdrag inte är så farligt. Om rollpersonerna accepterar uppdraget berättar Berthun att han är orolig över Sang Bardhor. En del av kyrksilvret har nämligen stulits och Berthun misstänker att det är Sang som ligger bakom stölden. Om så är fallet så försöker nog Sang att sälja silvret på den svarta marknaden. Vad Berthun vill är att rollpersonerna förföljer Sang Bardhor och så fort han besöker någon ska de omedelbart sända bud till honom. De behöver dock inte sända bud om Sang besöker en offentlig inrättning.

Denna historia är så full av lögner att knappt Berthun själv kan hålla reda på alla detaljer. För det första är han inte ett dugg orolig över Sang, för det andra är inget kyrksilver stulet och för det tredje så skulle Sang aldrig sälja nidendomens egendom på den svarta marknanden. Vad Berthun egentligen vill är att rollpersonerna ska ta reda på var Sang och Gwinn träffas. När detta är uppnått (med rollpersonernas hjälp) så tänker Berthun avslöja Sang och Gwinn på bar gärning. Berthun har nämligen i hemlighet låtit kalla på fyra rortväktare från Baldrsviik som är redo att slå till när som helst.

FÖRFÖLJANDET AV SANG

Att förfölja Sang Bardhor är inte så lätt som man kan tro. Rollpersonerna bör göra upp något sorts system så att de med jämna mellanrum byter av varandra i förföljandet. Skulle de i en gemensam klunga förfölja Sang kommer han att upptäcka dem. Han kommer då att gå en lång runda för att slutligen återvända till nidendomskyrkan.

Första dagen

Första dagen håller Sang sig på förmiddagen i nidensdomskyrkan. På eftermiddagen går han på en tur runt staden och inhandlar några småsaker. Han stannar även och pratar med några okända personer efter vägen. Efter ett stop på värdshuset Lilla draken återvänder Sang till nidendomskyrkan vid middagstid. Efter middagen går Sang på en ny tur. Denna gång till Kungsbron. När han kommer till ett av broräckena placerar han en flat sten på en större fyrkantig sten. Därefter går han tillbaka till nidendomskyrkan. Ingenting mer händer denna dag.

Den flata stenen på den fyrkantiga stenen är Sangs hemliga signal till Gwinn att han vill träffa henne följande dag. Bestämmer sig rollpersonerna för att bevaka stenarna kommer Gwinn tidigt nästa morgon att passera bron. Hon puttar ner den flata stenen från den fyrkantiga och går sedan tillbaka till handelsstationen. Detta är Gwinns signal till Sang att hon har uppfattat signalen och också vill träffa. Om hon inte vill eller kan träffa Sang hade hon låtit stenen ligga kvar.

Andra dagen

På förmiddagen andra dagen går Sang åter till Kungsbron och ser att den flata stenen är nerputtad. Nöjd går han tillbaka till nidendomskyrkan för att ta hand om några förpliktelser. På eftermiddagen gör han sig redo för att träffa Gwinn på deras hemliga mötesplats. Denna gång är han dock mycket misstänksam när han lämnar nidendomskyrkan. Han slänger med jämna mellanrum en blick över axeln och letar sig till folkmassor i ett försök att skaka av sig eventuella förföljare. För att rollpersonerna inte ska bli upptäckta eller tappa bort Sang måste de klara ett lämpligt färdighetsslag. Fördjupningar som dold förflyttning, skuggsprång, smyga och förklädnad bör ge någon sorts bonus.

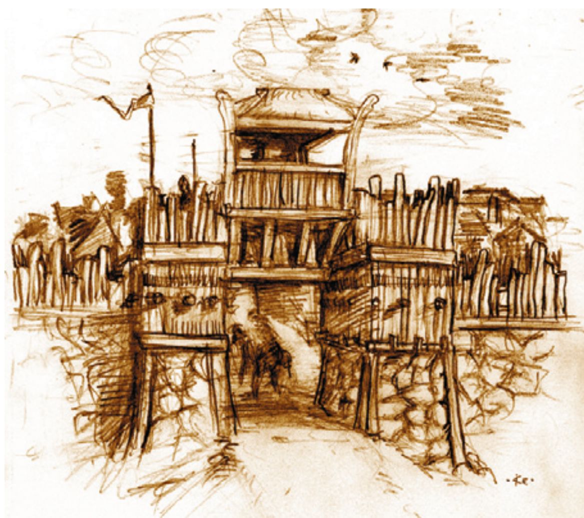
Om Sang upptäcker att han är förföljd kommer han snabbt att runda en husknut och invänta den som förföljer honom. När förföljaren rundar hörnet kommer Sang att utdela ett slag i magen så att denna dubbelvikt faller till marken. Därefter sätter Sang sin klingspets mot förföljarens strupe och frågar varför denne förföljer honom. Oavsett vad rollpersonen svarar kommer Sang inte att dräpa denne. Han kommer istället att avbryta sitt försök att träffa Gwinn och återvända till nidendomskyrkan. De som avslöjades av Sang har nu fått en fiende i den helgonförklarade mannen.

Den hemliga mötesplatsen

Sang och Gwinns hemliga mötesplats är övervåningen på ett hus i slutet av Svinespjoothsgränden. Huset ägs av en ensam änka som hyr ut övervåningen till Gwinn för att dryga ut det lilla sparkapital hon har. Kvinnan som heter Haldna är mycket mån om att hålla sina hyresgäster hemliga. Hon kommer under inga omständigheter att släppa in snokande rollpersoner utan kommer att

köra bort dem med sin kvast. Är rollpersonerna väldigt påstridiga kommer Haldna att tillkalla hirdvakten för att köra bort dem.

När rollpersonerna ser Sang gå in i huset bör de, om de vill utföra det uppdrag som Berthun givit dem, skicka bud till storgavlianen att nu befinner sig Sang i ett okänt hus för träffa någon. Berthun kommer genast att tillkalla sig rortväktarna och bege sig mot huset.



AVSLÖJANDET

När Berthun Gnage kommer till huset som Sang och Gwinn befinner sig i har han i släptåg fyra rortväktare och ett femtontal trogna gavlianer. När rollpersonerna pekat ut huset ger han dem belöningen och ber dem hålla sig undan. De fyra rortväktarna slår in ytterdörren och tillsamman med gavlianerna rusar de in. I några minuter hörs ett fasligt oljud från huset men till slut kommer rortväktarna ut. Sang Bardhor som är halvnaken har slagits i kedjor och blöder ymnigt från ett sår i pannen. Gwinn och Haldra släpas också ut men är bara fasthållna i båda armarna av var sin gavlian.

Berthun förklarar myndigt att Sang och Gwinn är arresterade för drakdyrkan. Gwinn frågar vad han har för bevis och då kastar han den svarta drakstatyn på marken framför de båda anklagade, alternativt håller upp de pergamentrullar som rollpersonerna stulit. Både Sang och Gwinn bleknar i ansiktet när beviset visas upp och man kan tydligt se skulden i deras ögon.

Gwinn tänker dock inte falla utan strid. Hon sliter sig loss från de gavlianer som håller fast i henne och kallar högljutt på drakens andedräkt. Snabbt sprider sig en dimma runt omkring Gwinn och när den lättar så är hon borta. Sang Bardhor är dock kvar och irriterad över Gwinns flykt förkunnar Berthun att Sang ska skickas till Hagahessel i Viranne för att där utredas om han verkligen är ett helgon. Därefter spärras Sang in i en järnbur som lyfts upp på en vagn. De fyra rortväktarna sätter sig på sina tunga stridshästar och eskorterar vagnen ut ur Bjargwall. Den långa färden till Hagahessel har börjat.

Gwinn går under jorden

Efter att Gwinn lyckats undkomma rortväktare kommer hon att gå under jorden och inte visa sig öppet i staden. Hon kommer att befinna sig i en hemlig flyktkällare och vänta på rätt tillfälla att slå till. Gwinn kommer även att beordra sekten att bränna ner hennes handelshus för att undröja alla spår. Huset står därför i lågor en timme efter hennes flykt.

UNDSÄTTNINGEN AV SANG

Efter att Sang Bardhor har eskorterats ut ur Bjargwall får Onwy Blooticlian höra vad som hänt. Förtvivlat söker han upp rollpersonerna och ber dem undsätta Sang. Onwy känner stor skuld till det som hänt och rollpersonerna bör också vara sura för att Berthun utnyttjade dem som lallande fårskallar.

Om rollpersonerna vill undsätta Sang genom att göra någon sorts räddningsaktion måste de först hinna ikapp vagnen som han färdas på. De måste också på något sätt besegra de fyra rortväktarna som inte frivilligt kommer att ge sig i en strid. Om denna räddningsaktion lyckas eller inte är upp till spelledaren att bestämma. Om rollpersonerna väntar mer än tre dagar för att ge sig iväg kommer rortväktarnas försprång bli så långt att de inte hinner ifatt dem. Sang Bardhor färdas vid denna utveckling hela vägen till Hagahessel där ett ont öde väntar honom.

Sang Bardhor räddas

Om rollpersonerna räddar Sang Bardhor från rortväktarna och befriar honom från hans kedjor kommer han att tacka dem. Han inser att rollpersonerna blev manipulerade av Berthun och han ger dem ingen skuld för det inträffade. Dock är Sang mycket chockad över att Gwinn var en drakdyrkare och han vill därför inte återvända till Bjargwall. Han säger sig behöva tänka över situationen och fråga Gave om råd. Han tar därefter farväl av rollpersonerna och försvinner in i en närliggande skog. Allt som återstår för rollpersonerna är att återvända till Bjargwall.

Episod 7.

Att Förneka Den Endes Lära

Gordfric Tanddragare, Solgavas make, är en bitter och svartsint man. I sitt sinne tycker han att hans liv har förfallit och tagits över av ondskefulla krafter. Han är ju inte ens karl nog att försörja sin egen hustru eller ge henne några barn. Dessutom hånar grannarna honom för att han bara duger till att dra tänder på bjargwallare med tandvärk och för att han är blind som en mullvad.

Gordfrics hustru är en godhjärtad nidendomsanhängare som försöker få honom att förstå att hon älskar honom trots att han är utan syn och utan guld - och utan ben och armar om det vore så, som hon själv brukar säga. I Gordfrics huvud är detta inte nog och gavlianen Berthuns väl valda ord till Solgavas favör har fått svartsjuka och hat spira i honom. Från början gav storgavlianens ord och välmening liv och kraft åt de båda men efter att folk fortsatte att se ner på honom blev varje ord som storgavlianen uttalade en bespottan på Gordfrics ära.

De senaste månaderna har Gordfric börjat tappa fotfästet och hans tankar och sinne har förvridits. Han har noga planerat hur han skall sätta stopp för mannen som han anser vara orsaken till all ondska.

Först försökte Gordfric under sena och berusade nätter på Ryttarkungen finna en mittländsk hjälte som var stark nog att dräpa Berthun. I sina taffliga försök gjorde han dock bara bort sig ännu mer och lairden Muin Vindkastare uttalade en olycksgessa över honom som lyder; "han kommer att finna Morgus grotta utan hjälp". Dessa hårda ord har givetvis fått Gordfrics bitterhet att spira till nya oanade höjder.

Efter misslyckandet på Ryttarkungen har den blinde Gordfric givit upp sitt sökande och börjat dricka på Gyldenosten. Ryktet om att han söker någon som kan dräpa Bjargwalls storgavlian har dock spridit sig i stadens undre värld.

En mörk uppgörelse

Det finns två sätt för rollpersonerna att bli inblandade i Gordfrics planer. Det första är att någon av rollpersonerna är en dulgadråpare som aktivt söker uppdrag. Denne kommer en sen kväll att bli kontaktad av en skum typ som hört ryktet om Gordfric. Den skumme typen är villig att mot en mindre hittelön (5 silvermynt) berätta vad han vet och föra rollpersonerna till Gyldenosten och Gordfric. Det andra sättet är att rollpersonerna av en slump träffar på Gordfric på Gyldenosten eller någon annanstans. Gordfric har redan druckit några stop och börjar utan att riktigt tänka på det att prata om att han önskar livet ur storgavlianen Berthun Gnage.

Möte med Gordfric

Vid första anblicken ser Gordfric ut att vara en vanlig hantverkare som sökt sig ner i mjödstopens djup, om än med ett nesligt ärr över båda ögonen. Han är hel och ren och är bara måttligt berusad. Hans tonläge är trevligt men efter några ögonblick av utbytta hälsningsfraser förstår man att han har ett undertryckt agg och en påtaglig uppbunkrad frustration. När han blir varse att rollpersonerna är villiga att dräpa Berthun blir han nervös och ber att de tillsammans ska lämna denna sal med långa öron.

När Gordfric och rollpersonerna befinner sig på en plats utan insyn börjar Gordfric berätta att han vill ta livet av storgavlianen Berthun Gnage. Eftersom han är blind kan han inte göra det själv utan måste betala någon att göra det åt honom. För ändamålet har Gordfric gömt undan 87 silvermynt från sin hustrus affärsrörelse som han tänker belöna den som tar livet av Berthun med. Priset går inte att förhandla men om rollpersonerna säger att den inte är tillräckligt erbjuder Gordfric det enda han har av värde, nämligen en vacker silverspegel och en guldring, värda 18 respektive 12 silvermynt. Det är allt Gordfric har och han kommer därefter att böna och be om hjälp för att få sinnesro.

Om rollpersonerna accepterar summan frågar Gordfric om de vill ta hand om ärendet själva eller om de behöver hans hjälp med en plan. Om rollpersonerna vill ta hand om ärendet själva säger Gordfric att efter dulgadråpet är utfört och han hört och bekräftat ryktet kommer deras belöning finnas tillgänglig under roten på den ensamma eken som står vid vägskälet norrut mot Angarboda. Detsamma kommer att gälla om rollpersonerna vill höra Gordfrics plan.

Planen

Innan Gordfric berättar sin plan undrar han om rollpersonerna har gjort något liknande innan och om de har vett nog att fly från dådsplatsen. Han vill inte på några villkor lämna några spår från sig själv eller spår på

att detta var ett beställningsjobb. Han vill bara att Berthun ska dö och att det ska se ut som ett rånöverfall som gick tragiskt fel. Gordfrics plan lyder som följer: Rollpersonerna får reda på en kväll när Berthun kommer att besöka Solgavas hårgård. Där kommer Gordfric att uppehålla honom så länge att det hinner bli mörkt. När Berthun vandrar från Solgavas hårgård till nidendomskyrkan kommer han att följa Hielmsgatan hela vägen. Efter vägen finns det många trånga gränder som rollpersonerna kan gömma sig i. När Berthun och troligast även han livtjänare Tyrnalac passerar ska rollpersonerna rusa fram, dräpa dem och stjäla alla värdeföremål som de bär på. Om rollpersonerna agerar snabbt bör ingen märka vad som hänt innan de hunnit sätta sig i säkerhet.

Om rollpersonerna har invändningar mot planen kan Gordfric gå med på mindre ändringar. Vill de ändra för mycket så blir Gordfric nervös och undrar om de inte borde strunta i alltihopa?

Om rollpersonerna godtar planen bleknar Gordfric för ett ögonblick, han måste sätta sig ner och vila. Han är i grund och botten en god man som blivit halvt galen av sitt bittra liv. Under några ögonblick brottas han med tanken på vad han gjort men ber sedan rollpersonerna att beges sig av för att på nytt kontaktas om två dagar på Godetorget vid den stora grönsaksmarknaden. Där ska de få reda på vilken kväll som Berthun förväntas besöka Solgavas hårgård. Han lämnar därefter rollpersonerna i svåra samvetskval.

Grönsaksmarknaden

Två dagar senare träffar rollpersonerna Gordfric enligt avtal vid grönsaksmarknaden. Han säger att Berthun kommer att besöka Solgavas hårgård på fredag vilket är om tre dagar. Gordfric är under mötet med rollpersonerna fåordig men han lovar att belöningen ska finnas på utlovad plats när dulgadråpet är genomfört. Därefter köper han en knippe morötter i ett av marknadsstånden och går hem. Rollpersonerna kan nu bara invänta den givna dagen. De bör förbereda sig väl och inte ge sig ut på andra äventyr.

EGEN PLAN

Om rollpersonerna inte vill följa Gordfrics plan kan de hitta på en själva. Berthun Gnage lämnar sällan nidendomskyrkan och de få gånger han gör det har han alltid med sig livtjänaren Tyrnalac. Två gånger i veckan besöker han dock Alwena Cadwalla i Gereborg. Hur väl rollpersonernas plan fungerar är upp till spelledaren att bestämma. Den ska inte automatiskt leda till ett misslyckande. Dessutom bör finurliga planer med mycket förarbete belönas med extra äventyrspoäng i slutet av äventyret.

FREDAG

På fredagen besöker Berthun Gnage som planerat Solgavas hårgård (hus nr 7 på kartan). Med sig har han sin livtjänare Tyrnalac. Gordfric lyckas i sitt mål att fördröja Berthun till sent in på natten genom att utmana storgavlianen på ett parti Torn och broar (ett avancerat strategispel som tar några timmar att spela). Mellan varje drag tog Gordfric extra god tid på sig, han må ha förlorat partiet i slutändan men han vann den tid han egentligen var ute efter. Efter partiet tackar Berthun för sig och tillsammans med Tyrnalac börjar han vandra tillbaka till nidendomskyrkan. Under vandringen börjar det att regna och när de två kommer fram till rollpersonernas gömställe slår regnet som spik i backen.

DULGADRÅPET

Oavsett om rollpersonerna använda sig av en egen plan eller följde Gordfrics kommer ungefär samma sak att hända. Om Tyrnalac är närvarande kommer han att dra sitt vapen och beskyddande ställa sig mellan rollpersonerna och Berthun. Storgavlianen kommer i sin tur att börja fly samtidigt som han börjar ropa på hjälp. Om rollpersonerna inte har dräpt Berthun inom 5 spelrundor kommer olyckligtvist en patrull på fyra hirdvakter till Berthuns undsättning.

Givetvis kan scenariot utveckla sig i en helt annan riktning om rollpersonerna hade en annan sorts plan. Lyckades de exempelvis smyga sig in i nidendomskyrkan och hälla gift i storgavlianens vinglas kan det mycket väl hända att han bara tyst somnar in.

EFTERSPEL

Ett dygn efter dulgadråpet på Berthun Gnage finner rollpersonerna sin belöning på den bestämda platsen under eken. Gordfric har dock drabbats av en fruktansvärd ångest när han inser vad han gjort. Han förstör därefter sin frus liv genom att lämna henne. Han slutar sina dagar som en blind tiggare långt ifrån Bjargwall.

Misslyckades mordförsöket förstärks Berthuns livgarde med tre hirdmän under Tyrnalacs översyn. Om Tyrnalac är död är dessa hirdmän fem till antalet. Ryktena om Gordfrics besök på Ryttarkungen gör honom till en jagad man. Han hittas följande dag på en sandbank vid ån Glittra, dränkt och med ett fasligt ansiktsuttryck. Om han tagit självmord eller blivit dräpt kan ingen säga.

Om det var en enskild rollperson som dräpte Berthun kommer denne att bli känd som "Gaveförnekaren" i Bjargwalls undre värld. Om rollpersonen fortsätter sin mordiska yrkesbana kommer ryktet att sprida sig ut i landet. Om spelledaren vill kan Yggväktarna få höra talas om dådet, och kontaktar denne för vidare arbete...

Episod 8.

Dvärgsalarna

Vad bara en människa i hela Bjargwall vet är att dvärgarna har låtit gröpa ut stora delar av berget under Dvärgkvarteren. De enda som vet om hemligheten är de dvärgar som är med i ett smideshus och människan Wolfhred Brahagast. Den sistnämnde har dock inte besökt Dvärgsalarna som de kallas utan vet bara om deras existens. Dvärgsalarna är dvärgarnas stora hemlighet och deras tillflykt när livet i staden ovanför blir för betungande. Nere i dvärgsalarna finns inga smedjor eller gruvor. Dvärgarna ser salarna som ett tempelområde där gudarna ska vördas och där var dvärg personligen kan lyssna till bergets vilja. Väggarna i dvärgsalarna är rikt ornamenterade med intrikata mönster och legendariska varelser. Korridorerna är spikraka och välputsade. En hel del omtanke har lagts på varje detalj och allt känns mäktigt och vördnadsfullt.

I Dvärgsalarna är det eiglethulen Munnamir Chukktjov som bestämmer. Bergets vilja har berättat för Munnamir att Dvärgsalarnas bevarande är hans stora livsuppgift (hans artefakt om man så vill) och dvärgen tar sin uppgift på största allvar. Dagtid finns det normalt ett knappt tjugotal dvärgar nere i Dvärgsalarna men så fort mörkret faller kan de bli uppemot 150 stycken. Dvärgarna samlas för att tillbe gudarna, för att diskutera sina göramål, för att äta gott eller bara för att vila och vara för sig själva. Av vilken anledning som dvärgarna än söker sig till Dvärgsalarna kan de känna sig trygga och säkra från världen ovanför.

BESÖK I DVÄRGSALARNA

Det finns många gångar som leder ner till Dvärgsalarna. Gemensamt för dem alla är att de är dolda och svåra att hitta. Om rollpersonerna hittar ner till Dvärgsalarna är det troligast på uppmuntran av Svastikov. De kommer vid denna utveckling att använda sig av den hemliga trappan från Raudvördurs högkvarter (1B).

Om Svastikov är med rollpersonerna när de tar sig ner till Dvärgsalarna kommer berget att tala till thulen och guida denne mot ödesrunan. Med Svastikovs hjälp kommer rollpersonerna att ta den snabbaste vägen mot ödesrunan via den Västra korridoren (3).

Upptäckta rollpersoner

Oavsett om rollpersonerna upptäcks av 1 eller 40 dvärgar i Dvärgsalarna kommer resultatet att bli detsamma. Dvärgarna vet att ingen utom de själva får veta om Dvärgsalarnas existens. Den eller de som upptäcker rollpersonerna kommer att ropa på förstärkning för att sedan gå till anfall. Alla dvärgar strider till sista blodsdroppen eller tills rollpersonerna ger upp. Detta betyder att rollpersonerna har kort om tid på sig att komma undan. En förstärkning på 1T10+10 dvärgar kommer till platsen varifrån ropet kom ifrån 1T10+6 spelrundor senare. Dvärgarna kommer dock inte att förfölja rollpersonerna in i de förbjudna korridorerna. De rollpersoner som ger upp förs efter striden till eiglethulen Munnamir Chukktjov i Gudahallen. Denne förklarar att det är strängt förbjudet för främlingar att besöka Dvärgsalarna. Därefter tar han fram ett brännjärn med glömskans runa. Munnamir kommer sedan att bränna dem med runan och allt blir svart. Rollpersonerna kommer att vakna dagen efter med sin utrustning i någon gränd i Bjargwall och har inget minne av Dvärgsalarna eller hur de hamnade i gränden. Allt de har är en ömmande axel där glömskans runa har bränts in.

Att rollpersonerna inte kommer ihåg Dvärgsalarna kan vara svårt för spelledaren att få spelarna att förstå. Men om spelarna låter sina rollpersoner använda sig av information de glömt bort så får spelledaren vara hård och säga att det inte går. De spelare som spelar rollpersonerna som om de verkligen glömt bort Dvärgsalarna ska belönas med extra erfarenhetspoäng i slutet av äventyret. Skulle rollpersonerna bli tillfångatagna en andra gång i Dvärgsalarna har eiglethulen Munnamir inget val. Rollpersonerna är för farliga och halshuggs omedelbart. Äventyret slutar här och nu för deras del.

Rollpersonerna kommer undan

Om dvärgarna upptäcker rollpersonerna men de lyckas komma undan så tar dvärgarna till drastiska åtgärder. De kommer att mura igen alla nergångar till Dvärgsalarna och således se till att de blir omöjliga att använda. Dvärgarna anser att deras skatter under inga omständigheter som helst får hamna i människornas händer. Om rollpersonerna tillsammans med exempelvis hirdvakten försöker ta sig ner genom en hemlig gång kommer dvärgarna först att neka till dessa gångars existens för att sedan visa de igenmurade golven där trapporna en gång i tiden legat. Snopet får rollpersonerna lämna platsen eftersom allt tyder på att Dvärgsalarna för evigt är förseglade.

Äventyrligheter

Dvärgsalarna spelar en väldigt liten roll i detta äventyr. Det är inte meningen att rollpersonerna ska utföra ett

grottrensarröj i detta komplex. Däremot kan Dvärgsalarna fungerera som en genomfart för rollpersonerna när de försöker ta sig till ödesrunan. Extra spännande kan det bli om rollpersonerna måste fly med uppretade dvärgar hack i häl för att komma undan i de förbjudna gångarna.

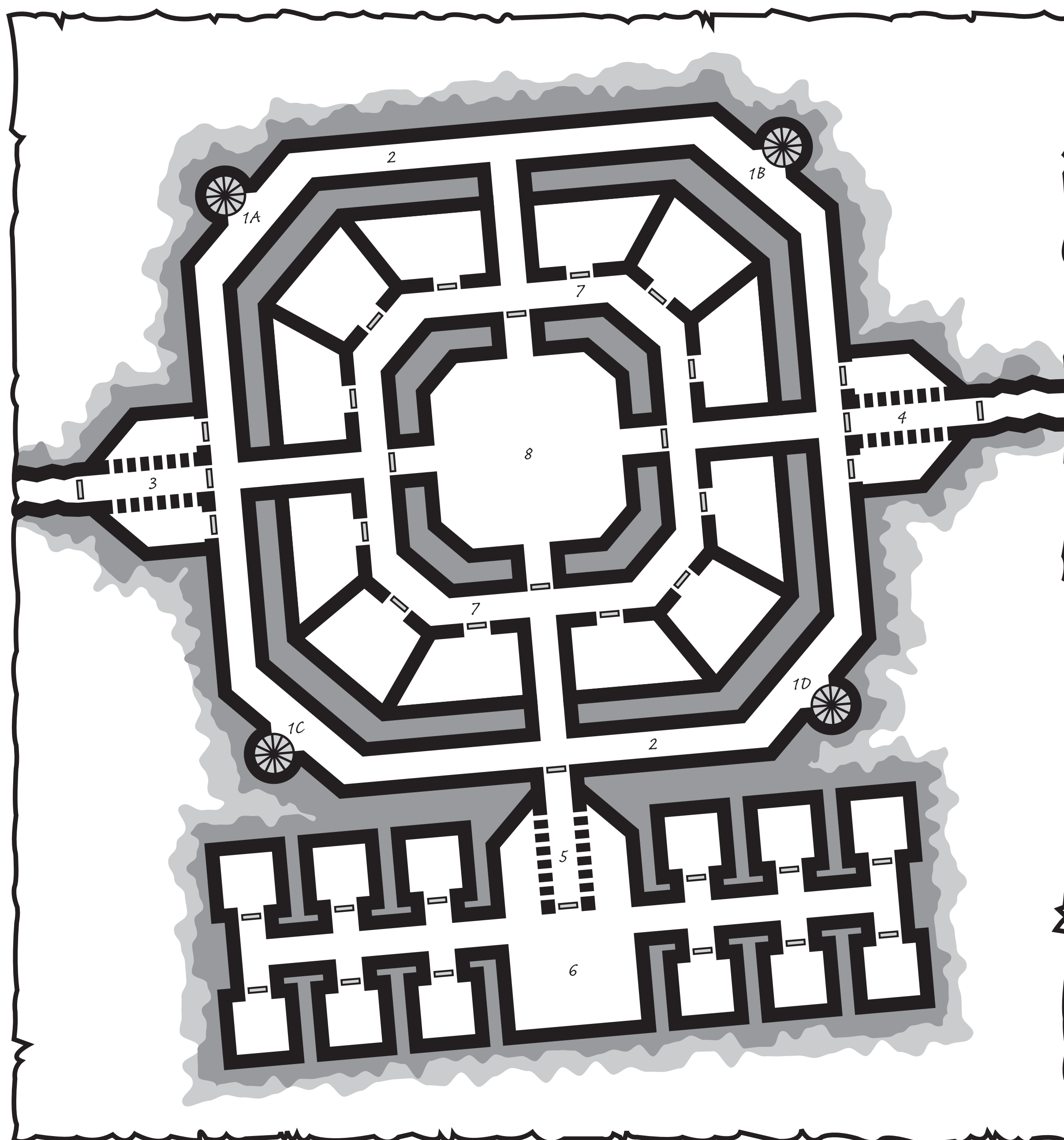
1. Spiraltrapporna (A-D)

Fyra stycken spiraltrappor leder ner till Dvärgsalarna från Dvärgkvarteret. Var och en av spiraltrapporna kommer från ett hus som ägs av ett smideshus. Trapporna kan kännas oändliga att vandra ner för men är i själva verket bara cirka tjugo meter höga. Väl nere kommer man till en korridor som leder åt två olika håll. När rollpersonerna kommer ner till korridoren är det 20% chans (1-4 på 1T20) att de möter en dvärg. Dvärgen blir först väldigt förvånad, skriker sedan på hjälp samtidigt som den drar sitt vapen. Läs mer under rubriken Upptäckta rollpersoner. Spiratrappa 1A kommer från Gorukurs Låssmedja, 1B från Lokvirs Vapenhandel, 1C från Mjödkällaren Vite Yukk och 1D från Tunnbinderiet Eken.

2. Den yttre korridoren

Den yttre korridoren går i en vid oktagon runt Dvärgsalarna. Korridoren är oftast övergiven men det finns en risk att en eller flera dvärgar kommer gående var 5:e minut. Dagtid är chansen 10% (1-2 på 1T20) och nattetid 20% (1-4 på en 1T20). Om rollpersonerna upptäcks av dvärgar är de 1T3 till antalet. Samtidigt som de går till anfall

DVÄRGSALARNA



ropar de på hjälp. Läs mer under rubriken Upptäckta rollpersoner. Korridoren är för övrigt väl upplyst av oljelampor som hänger i kedjor ner från taket.

3. Västra korridoren

Den västra korridoren är cirka 10 meter lång och slutar vid en igenbommad dörr. Lyfter man bort bommen (tar 1 spelrunda) och öppnar dörren kommer man till de förbjudna gångarna som leder till Lindormsgrottorna. Att öppna dörren är tabu för dvärgarna eftersom de tror att Yukk väntar på dem bortom de förbjudna gångarna. Längs båda sidorna på den västra korridorens väggar finns små hål, tillräckligt stora för sticka ut ett spjut eller ett svärd genom. Hålen är en del av dvärgarnas försvarsverk och i tider av oroligheter står dvärgarna på andra sidan väggen i de två parallella korridorerna och sticker ner eventuella fiender som försöker ta sig till Dvärgsalarna via den västra korridoren. Skulle rollpersonerna komma från de förbjudna gångarna och börja banka på dörren kommer tio välbeväpnade dvärgar att undersöka vad som är i görningen. Läs mer under rubriken Upptäckta rollpersoner. Dörren går inte att öppna från denna sida.

4. Östra korridoren

Den östra korridoren är cirka 10 meter lång och slutar vid en igenbommad dörr. Lyfter man bort bommen (tar 1 spelrunda) och öppnar dörren kommer man till dvärgarnas nödutgång. Följer man gången cirka 100 meter kommer man till ytterligare en förbommad dörr. Öppnas denna dörr upptäcker man att man kommer ut i ett litet skogsparti utanför Bjargwalls murar. Den sistnämnda dörren är extremt svår att upptäcka utifrån och det kan bara göras med ett extremt svårt (-10) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Längs den östra korridorens väggar finns små hål som fungerar på samma sätt som de som finns i den västra korridoren.

5. Södra korridoren

Den södra korridoren är cirka 10 meter lång och slutar vid en stängd rokjärnsförstärkt dörr. Längs den södra korridorens väggar finns små hål som fungerar på samma sätt som de som finns i den västra korridoren. Den enda skillnaden är att här finns det åtta dvärgar på vakt. Så fort det går upp för dem vilka rollpersonerna är (vilket tar 2 spelrundor) går de till anfall. Rollpersonernas enda sätt att komma levande från korridoren är att fly illa kvickt innan de blir nedstuckna. Den rokjärnsförstärkta dörren öppnas bara för smideshusens olika överhuvuden. Skulle rollpersonerna gå in i den södra korridoren läs mer under rubriken Upptäckta rollpersoner. Dessa vakter kommer dock inte att följa efter undflyende rollpersoner men de kommer att ringa i en klocka som uppmärksammar alla dvärgar i underjorden att det finns inkräktare i Dvärgsalarna.

6. Skattkammare

Bortom den södra korridoren ligger de olika smideshusens gemensamma skattkammare. Eftersom rollpersonerna under inga som helst omständigheter kommer att kunna ta sig in i skattkammaren slutar beskrivning omedelbart.

7. Den inre korridoren

Likt den yttre korridoren så har den inre i en oktagonform. Längs med den inre korridorens ytterväggar finns 16 dörrar som leder till olika rum. Dessa rum används av dvärgarna till olika saker som matrum, sovrum och fritidsrum. Dagtid är det 50% chans (1-10 på en 1T20) att det finns 1T3 dvärgar i respektive rum. Nattetid är det 90% chans (1-18 på 1T20) att det finns 1T20 dvärgar i rummet. Skulle rollpersonerna öppna en dörr till ett rum med dvärgar läs mer under rubriken Upptäckta rollpersoner.

8. Gudahallen

I denna stora hall är det tio meter till tak. Från tjocka kedjor i taket hänger olika gudabilder som tittar ner på de som är i rummet. Längs de ornamenterade väggarna brinner facklor som gör att gudabilderna kastar mörka skuggor i taket. Dvärgarna använder rummet för att be till sina gudar och för att lyssna till bergets ande. Få dvärgar vågar prata under gudarnas ögon utan är tysta när de kommer in i hallen. Skulle rollpersonerna ta sig in i detta rum kommer de dagtid att upptäckas av 1T10 dvärgar, nattetid 2T20 dvärgar. Förutom dvärgarna finns även eiglethulen Munnamir Chukktjov rummet. Läs mer under rubriken Upptäckta rollpersoner.

Episod 9.

Lindormsgrottorna

Det finns två sätt för rollpersonerna att hitta till Lindormsgrottorna. Antingen befriar rollpersonerna Svastikov och använder sig av trappan i Raudvördurs högkvarter för att via Dvärgsalarna ta sig till Lindormsgrottorna eller så visar ledtrådarna att rollpersonerna ska klättra ner via Ormebrunnen på Zmijgwyrs torg. Oavsett vilken väg som rollpersonerna väljer att ta kommer det att bli farligt för dem.

ÖVERSIKT

De tidiga berättelserna om händelserna vid klippan Bjar (på vilken staden Bjargwall är uppbyggd) sträcker sig längre tillbaka än de flesta av skaldernas kväden och sånger gör. Det sägs att den som gräver djupa brunnar vid klippans fot kan stöta på rester från den stad som Kappmästaren lät bränna ner till grunden och kanske bosättningar som är äldre än så. Det är däremot få som känner till det mörka nät av gångar som dväljs under Bjargwall. Ån Glittras strida ström och himlens tårar har en gång i tiden gröpt ut gångar och fåror i Bjargklippans kalksten. Dessa gångar flätas samman med resterna från forna bosättningar och nyare gångar som vissa av stadens invånare vill hålla hemliga. De mörka gångarnas herre är utan tvivel den trehövdade lindormen Zmijgwyr, omsjungen av skalder, berättad av förfäder och fruktad av olydiga barn.

Lindormsgrottorna är för de mesta naturliga grottor men det finns partier där man kan finna rester av både mänsklig och dvärgisk arkitektur. I vissa partier växer svamp och lavar medan i andra har pölar av vatten bildats där vatten droppar ner från taket. Grottgångarna är tillräckligt stora för att Zmijgwyr ska kunna kräla omkring i dem. Dock är lindormen för stor för att kunna ta sig ut ur grottsystemet. När rollpersonerna kommer in i lindormsgrottorna bör de höra mystiska ljud eka genom gångarna. Ibland nära, ibland längre bort. De ska aldrig vara säkra på om lindormen jagar dem eller ens existerar. De ska dock frukta det som gör ljudet och bör därför skynda på så gått det går.

1. Ormebrunnens botten

Om man klättrar ner för Ormebrunnen kommer man ner till Ormebrunnens botten. Detta grottrum är ganska stort och luftigt. På marken ligger en hel del skräp som oaktsamma människor har kastat ner i brunnen genom åren. Undersöker rollpersonerna skräpet och lyckas med ett Lönndomsslag så hittar de den mästersmidda dolken Gadd. Dolken kan senare identifieras av dvärgarna som Isfimbur Tubaronovs vapen. Dolken tillsammans med Isfimburs kropp hamnade här när de dumpades ner i Ormebrunnen av Shurdahjón. Kroppen har dock ätits upp av Zmijgwyr. Förutom dolken finns det blandade skatter på brunnens botten till ett värde av 2T20 silvermynt.

GADD

Typ: Dolk. Vapengrupp: Stickvapen. Material: Stål. IM: +1.
Vikt: 0,3 kg. Brytvärde: 12. Skada: 1T10 (ÖP 10) +1.
Egenskap: Skärpa +1.
Övrigt: Som mästersmitt vapen har Gadd +3 stridspoäng.

2. Huvudtunneln

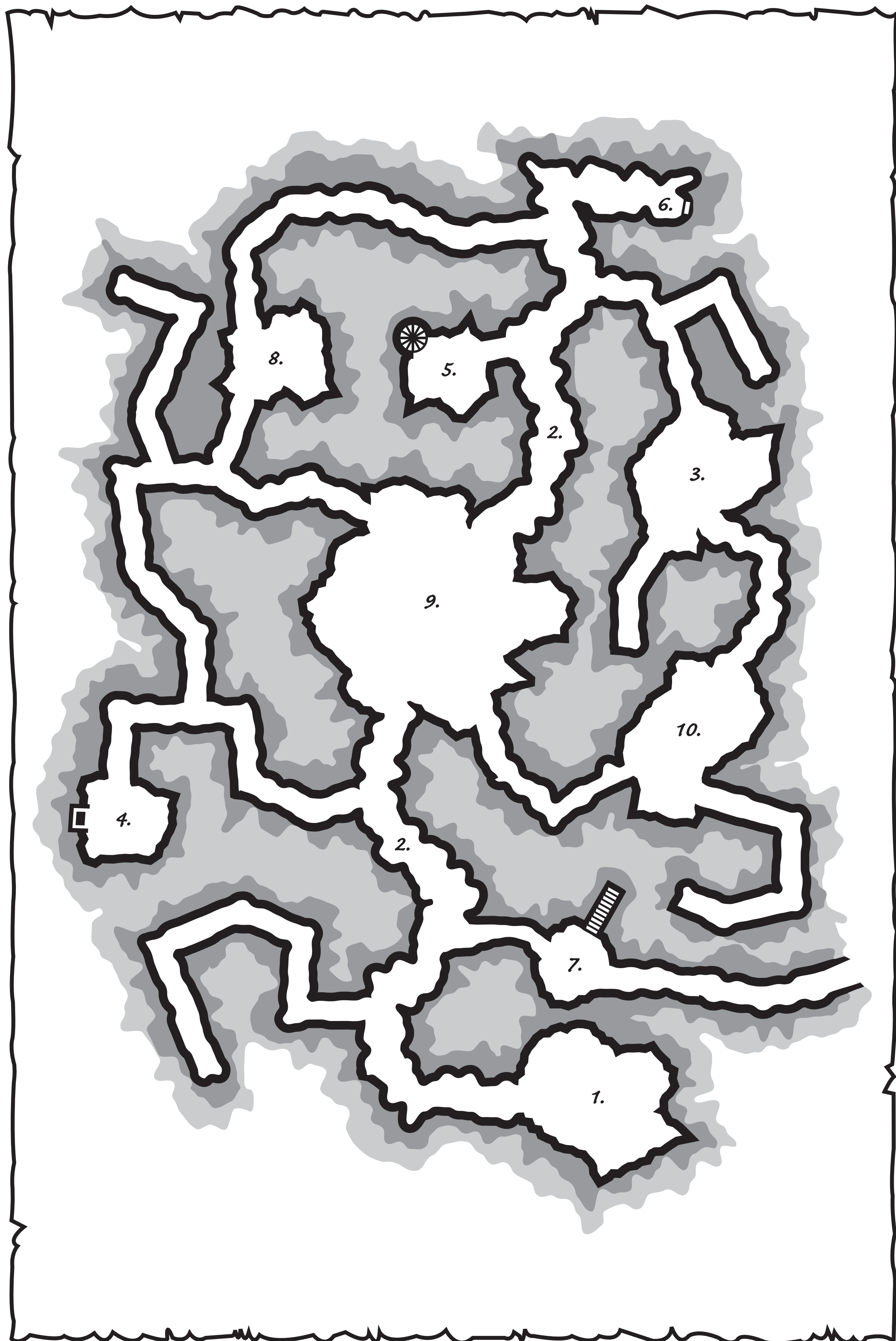
Rätt genom det underjordiska grottsystemet går en tunnel som är betydligt större än de andra. Denna huvudtunnel går från Dvärgsalarna i norr via Zmijgwyr håla ända ner till Ormebrunnens botten i söder. Det kan vara frestande för rollpersonerna att följa denna tunnel eftersom den är så stor men det kommer bara att leda dem direkt till lindormen. Bättre vore det för rollpersonerna om de istället tog någon av de mindre gångarna och försökte undvika Lindormen.

3. Den raserade dvärghallen

När rollpersonerna kommer in i detta grottrum möts de av en förunderlig syn. Väggarna är bearbetade och formade och har ornament föreställande dvärgiska runmönster. En gigantisk pelare har vält på ända och gör framkomligheten mycket svår i rummet. Överallt ligger bearbetade stenblock som verkar ha förstörts av en väldig kraft. Det står klart för alla att här stod en gång i tiden en mäktig dvärghall som man nu ser resterna av. I taket hänger en flock fladdermöss och sover. Alla måste lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Smyga ger +3) för att inte väcka fladdermössen. Misslyckas någon kommer fladdermössen att bli rädda för rollpersonerna och börja flyga omkring i rummet innan de flyr ut genom en av gångarna. Fladdermössen skadar inte rollpersonerna men händelsen är så omskakande att den har skräckfaktor 1T10.

4. Dvärgporten

På denna plats skapade dvärgarna en gång i tiden en vacker port. Utsirade runmönster löper runt porten och på vissa ställen glänser fortfarande bladmitraka. I mit-


6.
8.
5.
2.
3.
9.
10.
4.
2.
7.
1.

ten av porten finns en liten kvadratisk dunkel öppning. Resterna från gångjärn finns fortfarande kvar vid sidan om öppningen men av själva dörren finns inte ett spår. Väljer rollpersonerna att krypa in i öppningen kommer de in i katakomberna (läs mer på sidan 91).

5. Den bortglömda trappan

I en avsides belägen del av grottsystemet finns en bortglömd spiraltrappa som leder uppåt. Vid trappans fot sitter skelettet efter en dvärgkrigare som verkar ha dött på sin post. Dvärgkrigarens rustning och vapen har sedan länge rostat sönder men den som lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) hittar en mitrakaring på dvärgens finger. Ringen är ett riktigt mästersmide och värd hela 25 guldmynt. På ringen finns trofasthetens runa inristad. Runan har dock ingen magisk kraft och är endast av dekorativ sort. Följer rollpersonerna trappan upp kommer de efter en lång vandring fram till den hemliga luckan i Eadric Wijkbrytes privata rum i Gereborg.

6. Dörren till dvärgsalarna

Efter en lång och smal gång kommer man slutligen fram till en igenbommad dörr. Bommen är på andra sidan av dörren och det går således inte att dyrka upp den. Börjar rollpersonerna att banka på dörren eller försöker slå in den kommer tio välbeväpnade dvärgar att undersöka vad som står på. Läs mer vad som händer i Dvärgsalarna (3. Västra korridoren) på sidan 86.

7. Eohirds hemliga smuggelgång

Från mjödstugan Svarte Hovs förråd finns en hemlig gång ner till grottsystemet. Gången är smal och trång och är en helt naturlig spricka i berget med några få förbättringar. Gången hittades när mjödstugans ägare Eohird skulle anlägga en ny brunn. Bara någon meter under markytan fann han gången och hittade den hemliga tunneln som via grottsystemet leder ut till ett stenröse utanför Bjargwall. Eohird insåg genast den hemliga gångens värde och började omedelbart sin smugglingsverksamhet. Eohird och hans smuggelvänner har aldrig undersökt lindormsgrottorna eftersom de fruktar Zmijgwyr vrede.

8. Stentrollens grotta

Rollpersonerna kommer in i en stor grottsal som bär tydliga tecken på osttronisk byggnadskonst. De skrovliga väggarna är täckta med flagnande målningar som föreställer typiska motiv från osttronernas vandringstid. Resterna av ruttnande stolar och bord ligger omkullvälta i små pölar av vatten och i ett hörn står en gammal stenstaty föreställande en forntida konung. I salens mitt har en mindre stam stentroll sovit i 25 år och de har precis börjat vakna. Några av stentrollen har försiktigt börjat röra på sig och stelheten i deras kroppar har börjat släppa. Inom två timmar har samtliga stentroll vaknat och kommer då att göra grottsystemet till en mycket farlig plats att vara i. Stentrollen kommer dock inte att bry sig om rollpersonerna till en början om de inte blir tilltalade eller attackerade först. Stentrollens hövding heter Raukrykk och är fortfarande lite förvirrad efter sin långa sömn. Raukrykk kommer dock att knapra på små svampar från sin egna rygg och hela tiden bli nyktrare och starkare. Stentrollen är ett ont folk och om rollpersonerna inte lämnar dem i fred kommer de att få ångra det. Det enda stentrollen fruktar är lindormen Zmijgwyr som de tror kommer att äta upp hela stammen. Så länge lindormen existerar kommer stentrollen att röra sig försiktigt i gångarna. Rollpersonerna kan utnyttja denna rädsla till sin egen fördel genom att agera mellanhänder mellan stentrollen och lindormen. Om rollpersonerna kan garantera att lindormen inte kommer att anfalla stentrollen kan Raukrykk övertalas att låta stentrollsstammen att gräva ut Eohirds smuggelgång. Denna oheliga allians kommer att hålla men kräver gott rollspelande från spelarna och ska inte ske allt för lättvindigt. Det kommer att ta stentrollen en vecka att gräva ut gången så att lindormen kan ta sig ut. Ett tiotal smugglare inklusive Eohird kommer under denna tid att bli offer för trollens stenklubbor. Smugglingen kommer därefter att upphöra på obestämd tid.

9. Zmijgwyrs håla

I mitten av lindormsgrottarna ligger Zmijgwyrs håla. Här ligger lindormen och vilar sig om den inte är ute och jagar. Grottans golv är fullkomligt täckt med ben från djur, människor och andra varelser. Stanken är nästan outhärdlig och tillsammans med benen har rummet skräckfaktor 1T10 (ÖP 10). Det är troligast i detta rum som rollpersonerna stöter på Zmijgwyr men det kan ske någon annanstans i grottorna om spelledaren tycker att det passar bättre.

Lindormen Zmijgwyr

Den sanna berättelsen om Zmijgwyrs födelse och liv är varken nertecknad eller omsjungen. Brottstycken har dock bevarats men vill man ha hela historien måste man fråga Zmijgwyr själv och denne berättar inte om det så vore Morgu själv som stod för förfrågan. Det som berättas i skaldehusen må vara vackert men det är långt från den riktiga berättelsen.

I askan efter kriget mot Kappmästaren var Majnjord en osäker plats där resterna från den mörka krigshären fortfarande härjade i landet. Vildfolk sökte sig girigt söderut från Svartlidens mörka skogar och odjuren var fler och aggressivare. I denna mörka tid fanns det dock tre tappra män bland de nybyggare som bosatte sig vid Bjarklippans fot. De tre männens namn var Chor, Jad och Heles och de rädes inga faror. En dag mötte de dock en övermäktig fiende. En lindorm av sällan skådat mått hade letat sig till Bjargwall och blev de tre männens över-

man men inte innan den själv fått sitt banesår. Chor, Jad och Heles låg efter striden döendes på marken när flowran Magh uppenbarade sig. Magh berättade för männen att deras livstråd ännu inte var klippt och att hon hade gåvan att skänka dem evigt liv. Allt de behövde göra var att fortsätta sitt kall och försvara Bjargwall. De tre männen accepterade erbjudandet. Magh slet då ut lindormens hjärta och delade det i tre stycken. Därefter matade hon de tre männen med hjärtat varefter de föll i dvala. När de vaknade hade de tre männen smält samman till den trehövdade lindormen Zmijgwyr. Genast började Zmijgwyr sitt kall och försvarade nybyggarna och det tog inte lång tid innan de började vörda ormen och skänka denne skatter och djuroffer. Så lyder den sanna historien om Zmijgwyr den vördade, Bjargwalls beskyddare.

Zmijgwyr bor som tidigare sagts i ett grottsystem under Bjargwall. I den centrala delen av detta grottsystem har lindormen sin håla varifrån den uträttar sitt urgamla kall. Zmijgwyr har dock börjat ledsna på mörkret och instängdheten och önskar inget hellre än att se stjärnorna igen och vandra på Majnjords öppna mark.

Skulle rollpersonerna stöta på Zmijgwyr i underjorden kommer lindormen inte direkt att anfalla dem. Istället försöker Zmijgwyr att kommunicera med rollpersonerna trots att den bara talar fornröna. Det jobbiga är att de tre huvudena Chor, Jad och Heles hela tiden talar i mun på varandra och något som två av huvudena säger kanske det tredje inte alls håller med om. De tre huvudena är dock hela tiden misstänksam mot rollpersonerna eftersom lindormen tror att de vill stjäla dennes skatt. Zmijgwyr är snar till brutalt våld om denne misstänker att rollpersonerna försöker lura honom. Dock kan rollpersonerna vinna Zmijgwyrs förtroende och vänskap om de skänker lindormen en gåva, gärna ett magiskt eller mästertillverkat föremål.

Efter vunnet förtroende berättar Zmijgwyr sin dröm för dem att återigen kunna vandra ovan jord. Det enda sätt som detta kan genomföras på är att gräva ut Eohirds hemliga smuggelgång (se nedan). Detta tar fyra veckor att göra med rätt utrustning, tre om alla rollpersoner är dvärgar. I utbyte mot denna tjänst kan Zmijgwyr visa dem till alla platser i grottsystemet och varna dem för stentrollen som håller på att vakna. Om rollpersonerna tycker detta är snålt kan Zmijgwyr tänka sig att ge rollpersonerna var sin gåva från sin skatt.

Zmijgwyr är annars väldigt svag för skogstrollskött. Om rollpersonerna har med sig Svastikov vet denne om detta. Man kan alltså distrahera Zmijgwyr genom att offra ett levande skogstroll till lindormen. Det enda skogstrollet i Bjargwall är den tillfångatagna Skabb (se Gorukurs Låssmedja sidan 46) som inte gärna vill bli uppäten. Om Skabb förs ner eller följer med ned till grottsystemet kommer lindormen genast att känna lukten av denne och börja jaga det stackars skogstrollet. Striden dem två emellan kommer dock att vara kort och medan Zmijgwyr kalasar på Skabbs döda kropp kan rollpersonerna smyga förbi lindormen.

10. Zmijgwyrs skattkammare

I detta rum har Zmijgwyr samlat alla de saker som lindormsdyrkarna har skänkt till honom genom årens lopp. Rummet är fullkomligt proppfull med föremål, en del värdefulla, de flesta värdelösa. Luften är fuktig i rummet och fukten har gått hårt åt de flesta föremål. Om rollpersonerna har tid att rota bland föremålen hittar de en vagnslast med föremål som de skulle kunna sälja. Detta kan de dock inte göra i Bjargwall eftersom folk skulle känna igen sina gamla offergåvor och få rollpersonerna arresterade för helgedomsbrott. Föremålen har ett sammanlagt värde på 3T100+300 silvermynt.



Episod 10.

Ödesrunan

Långt under Bjargwall finns den andra av de tre Ödesrunorna. Utan Svastikovs hjälp kan rollpersonerna inte hitta den eftersom de inte kan få stenhinjen att röra på sig. Om rollpersonerna rotar omkring i dvärgkatakomberna utan Svastikov får spelledaren beskriva platsen som tom och övergiven.

ÖVERSIKT

Dvärgkatakomberna byggdes för mycket länge sedan och golv, väggar och tak är dekorerade med uthuggna runor och slingrande mönster. De dvärgar som byggde var av Gutkas blod och än idag skyddar deras ättlingar katakomberna och ödesrunan. Alla gångar är spikraka och med jämna mellanrum kan man finna en fackelhållare. Det är dock inte längre än fem fot till tak vilket gör att alla längre varelser som människor och alfer måste hukande gå genom korridorerna.

1. Ingången

Genom dvärgporten i lindormsgrottorna kommer man till denna ingång. Luften känns kvav och en aning fuktig. En gång med flera till synes oändligt långa trappor leder ner i mörkret. Alla trappor mellan punkt 1 och 3 på kartan leder neråt.

2. Övergivet vaktrum

Gångjärnen på dörren till detta vaktrum har inte blivit smörjda på flera hundra år och därför gnisslar det så det skär i öronen när dörren öppnas. Ljudet färdas längs efter korridoren och finns det någon eller något i närheten har de absolut hört oljudet. Väl inne i det övergivna vaktrummet hittar man ett stenbord, några förmultade trästolar och några trasiga sängar. I ett vapenställ finns fortfarande två stycken rostiga stridsyxor kvar (den ena har brytvärde 3 och den andra 5, andra värden som vanlig stridsyxa). Vaktrummet är sedan länge övergivet, spindelnäten hänger tjocka i hörnen och damm virvlar upp i luften så fort någon kliver in.

3. Katakomberna

Efter att rollpersonerna har kommit ner för den sista trappan kommer de in i en gång som är välputsad och ren. Gången är tillverkad av svart marmor som glänser i facklors sken. Längs gången finns det små katakomber med var sin begravd dvärg. Varje dörr består av ett två ton tungt marmorblock som är inmonterad i vägg och golv. Detta betyder att man måste bryta upp varje dörr med spett och en faslig massa muskelkraft som rollpersonerna troligast inte besitter. Om rollpersonerna ändå lyckas få upp en katakombsdörr så finner de innanför en stensarkofag där dvärgen är begravd med alla de tillhörigheter som hör efterlivet till. Exakt vad som finns i varje sarkofag och i vilket skick det är i är helt upp till spelledaren att bestämma. På varje dörr står det också namn, blodslinje och levnadstid på den som är begravd med förgyllda bokstäver (futhark). Dessa gravar är efter alla de i Raudvördurs brödraskap som har fått sätta livet till i sin strävan över att hålla ödesrunan hemlig. De två sista katakomberna saknar dörrar och står tomma.

4. Avsatsen

Efter katakomberna kommer rollpersonerna ut på en avsats i en gigantisk grottsal. I botten av grottsalen forsar en underjordisk älv fram i hög hastighet och skulle man trilla de cirka 50 meterna ner i vattnet kommer man att dras med i forsen för att försvinna ner i en mörk grotta. Det enda man kan göra är att följa avsatsen som slingrar sig efter bergväggen tills man kommer till ödesbron.

5. Ödesbron

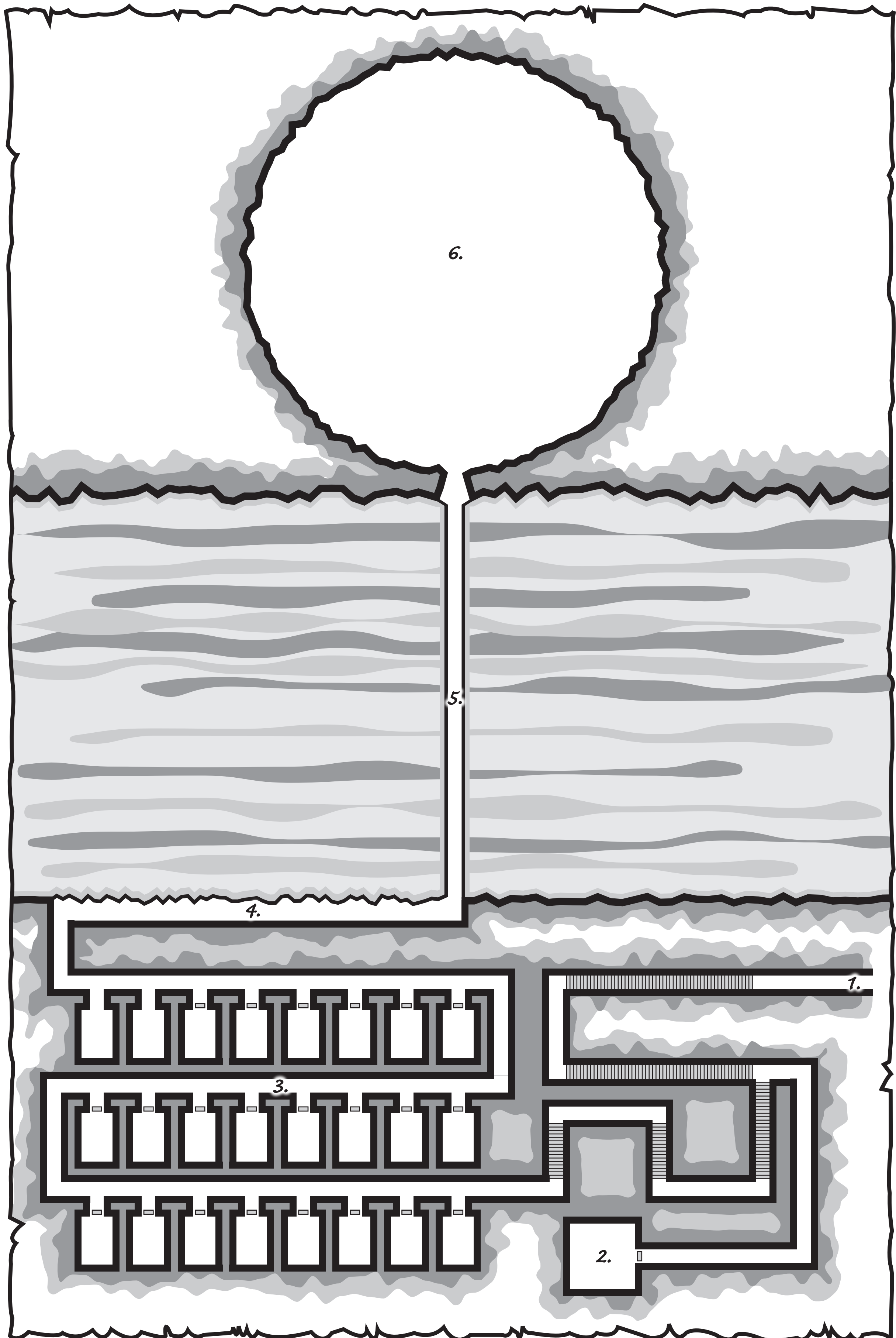
Det finns vara ett sätt att ta sig över den underjordiska älven och det är att gå över Ödesbron, en mycket stabil bro helt byggd i sten. Bron är så bred att man kan gå två i bredd och den har ett för dvärgar högt räcke som skyddar så att ingen trillar över kanten.

6. Stenhinjens sal

Denna stora sal är kupolformad och sträcker sig nästan 30 meter från vägg till vägg. Golvet är plant men skrovligt och inte alls lik den dvärgiska arkitekturens platta mästerverk. I bortre änden av rummet finns en enorm stentron och på tronen sitter en gigantisk staty av sten föreställande en dvärg i full stridsmundering.

Statyn kallas för Gnimmistur av Raudvördur och är egentligen en vilande stenhinje. Bara genom att uttala stenhinjens namn kan man tala med den. Stenhinjen är satt i salen av Raudvördur för att försvara ödesrunan. Runan hålls dold av i ryggstödet av tronen och blir endast synlig om stenhinjen reser på sig och lämnar tronen.

Ödesrunan är cirka en meter hög och inristad i tronens rygg. Inspekterar man den litet närmre upptäcker man att den är fylld av polerat rokjärn. En dvärg vet omedelbart om att det är en ödesruna medan alla andra raser måse lyckas med ett slag för Kulturkänne-


6.
5.
4.
1.
3.
2.

dom (dvärgar). Runan tycks vara oländligt gammal och tillverkad av en skicklighet som inte längre tycks vara möjligt i Trudvang. Nedanför runan finns en inskription på futhark som lyder:

Vad som en gång slöts, skall en gång öppnas.
Vad som lämnades i bojor, skall bringas frihet åter.
Då världar rasar och frände söker skydd från frände
i de mörka själarnas tid.

SLUTSTRIDEN

När rollpersonerna tillsammans med Svastikov kommer in i Stenhinjens sal blir dvärgthulen mycket exalterad. Han kan tydligt höra bergets röst inom sig och går efter en stund med bestämda steg mot stenstatyn på tronen. Väl framme säger han:

Gnimmistur, res dig och visa mig din hemlighet.

Några tysta ögonblick passerar men så öppnar stenhinjen sina ögon och reser sig från tronen. Därefter vandrar den några meter åt sidan så att dvärgen skall kunna se ödesrunan. Alla häpnas av dess skönhet.

Shurdahjón blandar sig i leken

Medan rollpersonernas uppmärksamhet är riktad mot ödesrunan tar sig Gwinn och de medlemmar som överlevt sig in i salen och spärrar av ingången (de bör vara cirka 10 stycken). När de väl upptäcks vrålar stenhinjen till och ställer sig framför ödesrunan för att skydda den. Gwinn ler självsäkert.

Länge har jag inväntat denna dag. Flytta på er och jag låter skona er från den svarta drakens eld.

Svastikov viskar till rollpersonerna att Gwinn tänker förstöra ödesrunan, om de inte själva kommer på det. Thulen berättar att ingenting är viktigare än att försvara ödesrunan. Om den förstörs kommer en av de bojor som håller draken Slogodrang fången att för evigt vara bruten. Längre än så hinner inte Svastikov innan Gwinn börjar mumla några forntida ord på ett sedan länge bortglömt språk. Därefter slår en svart blixt ut från hennes högerhand som träffar stenhinjen i brösten. Blixten är så kraftfull att stenhinjen splittras i tusen bitar. När röken har skingrat sig talar Gwinn igen.

Ni har nu skådat min makt. Med samma enkelhet som jag förintade stenhinjen kan jag förinta er. Detta är er sista varning. Underkasta er min vilja eller dö. Valet är ert.

Raudvördur blandar sig i leken

Just som allt ser som mörkast ut hörs ytterligare en röst från ingången till salen. Beroende på hur många av Raudvördurs brödraskap som forfarande finns kvar i livet efter att rollpersonerna befriade Svastikov så kan det vara allt mellan 1-11 personer. Wolfhred Brahagast är en av dem om han fortfarande lever. Den som talar är antingen Gorukur Yetzinfare (om denne lever) eller någon annan dvärg som har övertagit ledarskapet.

I årtusenden har vi av Gutkas blod varit väktare av ödesrunan. Många gånger har den varit i fara men alltid har vi lyckats skydda den. Bered er på att möta undergången.

Med ett härskri går sedan Raudvördur till attack mot alla i salen. Först och främst Shurdahjóns medlemmar men också rollpersonerna om de får chansen.

Den vilda striden

Den slutstrid som uppkommer står mellan tre olika parter, nämligen Raudvördur, Shurdahjón och rollpersonerna med Svastikov. De två förstnämnda är inställda på att förgöra allt motstånd och de kommer också främst att strida mot varandra. Dock kommer ingen att dra sig för att dräpa rollpersonerna om de får chansen. Exakt hur denna slutstrid gestaltar sig är upp till spelledaren att bestämma. Med fördel bör miniatyrer användas på en spelplan så att striden kommer till sin rätt.

Om Shurdahjón vinner striden

Om Shurdahjón vinner slutkampen kommer Gwinn att använda sin svarta blixt för att förstöra ödesrunan. Strax efter att rokjärnet splittras i tusentals delar kommer marken och väggarna att börja skaka. Alla som befinner sig i salen har 10 spelrundor på sig att ta sig ut innan taket störtar in. 3 spelrundor senare störtar även Ödesbron ner i älven. Katakomberna kommer dock att klara sig och så även lindormsgrottorna. Tar sig rollpersonerna upp till ytan kan de se en gigantisk grop som har bildats sig just utanför Bjargwalls västra mur. Efter att ödesrunan är förstörd tappar Shurdahjón allt intresse för rollpersonerna och lämnar dem i fred (om de nu inte har avslöjat var den första ödesrunan finns för dem). Världen tycks nu mörkare än vad den tidigare varit och det känns som om någonting stort och olycksbådande håller på att hända. Bara tiden kan visa vad som döljer sig i framtidens skuggor.

Om Raudvördur vinner striden

Om Raudvördur vinner striden kommer de inte omedelbart att dräpa alla överlevande rollpersoner. Svastikov kommer att tala med Raudvördurs ledare och övertyga denne om att det var bergets vilja att han och rollpersonerna skulle hitta ödesrunan. Därefter får alla närvarande svära dyrt och heligt att ödesrunans placering för all framtid måste hållas hemlig. Rollpersonerna och Svastikov eskorteras sedan upp till ytan och hälsas farväl. I tystnaden börjar Gutkas blod det mödosamma arbetet att rensa upp efter allt som skett.

Episod 11.
Epilog

Efter att Svastikov har hittat ödesrunan är han villig att resa med rollpersonerna till dvärgriket Okrug. Det tar 20 dagar att gå mellan Bjargwall och Jarngand (den bergskedja som Okrug är uthugget ur). Svastikov kan berätta att i det ögonblicket som han såg ödesrunan så talade berget till honom, klart och rent som rinnande vatten. Svastikov vet nu att det är hans öde att leda thuunen Onegins trupper in i dvärgriket Fradkov och återerövra det från ondskan. Han skall också besöka den första ödesrunan där berget har lovat honom mer vägledning angående rikets öde. Svastikov ser ljust på framtiden och det borde rollpersonerna kanske också göra.

Färden till Okrug

Det tar som sagt 20 dagar att nå bergskedjan Jarngand. Färden går norrut till ett land där vintern redan har anlänt. Rollpersonerna måste utrusta sig så att de klarar av kylan och vinden som sveper ner från Isvidda.

Om det blev någon händelse kvar från Färden till Bjargwall (se sidan 14) så kan spelledaren välja att använda sig av dem nu. Dessutom följer här en händelse som bara kan utspela på vägen tillbaka till dvärgriket.

Angarboda

Rollpersonernas sällskap har färdats i femton dagar och har börjat närma sig majnjords nordligast stad, Angarboda. Vad varken rollpersonerna eller Svastikov vet är att ryktet om deras ankomst har spridit sig till staden före dem och nu väntar ett storslaget mottagande. Dvärgarna i Angarboda förstår Svastikovs storhet och många vill se den dvärg som enligt ryktena en dag kommer att förena alla dvärgar. Tre hundra uppklädda dvärgar och minst lika många nyfikna människor har samlat sig för att möta Svastikov och rollpersonerna.

Under stort hurrarop tas Svastikov och rollpersonerna emot och de placeras på bärstolar som bärs av zvordadvärgar. Färden fortsätter därefter till den norra delen av staden under dvärgisk sång och dova hornstötar. Väl framme i dvärgområdet bjuds alla in till en stor fest där mjöd och mat kommer att flöda. Svastikov får sitta på festsalens finaste plats och rollpersonerna vid hans sida.

Under festen kommer Svastikov att berätta om sina framtidsplaner och hans öde att leda kolonisationen av Fradkov. Dvärgarna i Angarboda blir genast exhalterade och det dröjer inte länge innan man kan höra rop som: *Hjans blod är med Svastikov. Led oss och vi följer.* Nästa morgon när rollpersonerna ska lämna Angarboda så står det klart att 75 dvärgar av Hjans blod vill följa med Svastikov och kolonisera Fradkov. Dessa dvärgar bildar en mäktig eskort för rollpersonernas sällskap med sina färgglada fanor och sina skarpa vapen. Under resten av färden kommer ingen att våga attackera rollpersonernas sällskap.

Okrug

Väl framme vid Jarngand leder Svastikov alla rollpersoner och alla de av Hjans blod som har följt med honom genom portet, in i berget till riket Okrug. Där möts de av ännu mer jubel och triumfartat tar Onegin emot sina gäster. Ett långt gästabud hålls och många planer över hur kolonisationen av Fradkov smides. I ungefär en veckas tid planeras det samtidigt som många dvärgar gör sig redo för att följa med på expeditionen. Till slut är hela 2.000 dvärgar redo att följa med Svastikov. De kommer inte bara från Okrug och Angarboda utan hela Tvologoya. Rollpersonerna får dock inte följa med. Thuunen Onegin har andra planer för dem men det är en annan saga som först berättas i del 3 i kampanjen om ödesprofetiorna.

Belöningar & äventyrspoäng

Om rollpersonerna i början av äventyret blev lovade någon sorts belöning får de den i Okrug om de kommer fram med Svastikov i ett stycke. Efter att Svastikovs expedition givit sig av är det dags att dela ut äventyrspoäng. Rollpersonerna bör för hela äventyret få mellan 200 och 300 äventyrspoäng. Om spelarna spelade sin rollpersoner bra och inte behövde så mycket hjälp bör siffran vara närmre den senare av de två. Glöm inte heller att ge bonusar till spelare som lyckats med någon mycket svårt eller använt sina färdigheter till det yttersta. Om Drakskugga har spelats över flera spelmöten kan äventyrspoäng delas ut efter varje möte. Dessa poäng bör dock inte överstiga 50 äventyrspoäng. På detta sätt blir rollpersonerna gradvis bättre allt eftersom äventyret fortlöper.

Vad händer sedan?

Även om Drakskugga är avklarat betyder det inte att äventyrandet är över. Mycket kan hända innan det är dags för del 3 i kampanjen om ödesprofetiorna. Spelledaren har fria händer att ta kampanjen i den riktning som denna tycker är bäst. Dock måste denne vara redo att bidraga när det är dags att skriva del 3...

Appendix 1.

Spelledarpersoner

I detta äventyr vimlar det av spelledarpersoner. För att underlätta för spelledaren delas de in i tre olika kategorer nämligen; bjargwallarna, monster & varelser och typiska spelledarpersoner. Ifall någon viktig person saknar värden får spelledaren själv hitta på egenskaper och färdigheter eller använda sig av de typiska spelledarpersonerna. *T.ex. Berthun Gnage har en livtjänare vid namn Tyrnalac. Det finns inga värden för Tyrnalac men eftersom det under typiska spelledarpersoner finns något som heter Rortväktare kan dessa värden passa bra på Tyrnalac, eventuellt med mindre modifikationer.* Spelledaren kan också till sin fördel använda sig av sidorna 144-147 i Trudvangs Stigar. I följande ordning beskriv de olika spelledarpersonerna.

Bjargwallarna

- Sang Bardhor
- Wolfhred Brahagast
- Ceol Cadwalla
- Loghun Cadwalla
- Berthun Gnage
- Gwydion Långbåge
- Olfwar Marowean
- Gwinn Rofwen
- Mordryn Svartblod
- Eadric Wijkbryte
- Wocúnyr
- Gorukur Yetzinfare

Monster & varelser

- Dimvaskarna
- Gyllenlock
- Nattmara
- Phyrnic
- Stentroll
- Zmijgwyr

Typiska spelledarpersoner

- Dvärg (borjornikka)
- Dvärg (zvorda)
- Gavlian
- Handelsman
- Hantverkare
- Hirdman
- Löskefolk
- Rortväktare
- Sektmedlem (shurdahjón)
- Tjuv

Sang Bardhor

Helgonförklarad krigare.

Ras: Människa (mittländare), 44 år.
Tro: Nidendomen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Stark +1, Andlig +4, Trögtänkt -1.
Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28. Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 8, Lönndom FV 8, Religion (nidendomen) FV 16, Riddjur FV 16, Rörlighet FV 12, Skötsel (krig) FV 13, Strid FV 18, Tala (röna) FV 12, Tala (vrok) FV 10,
Fördjupningar: Beriden strid (mästerryttare), Demagog, Fullkomlig, Helig, Hirdläger, Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Stridsvana, Krigsvana, Klättrarvana, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Ryttare, Sköldbärare, Sköldmästare, Smyga, Stridsförflyttning, Truppförflyttning, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenmästare (enhandsfattade svärd), Vapenlegend (enhandsfattade svärd), Vapenbärare (tvåhandsfattade eggvapen), Vapenmästare (tvåhandsfattade eggvapen),
Förmågor: Inga.
Gudapoäng: 26.
Böner: Dagerglans (nivå III), Den svarta ekens bön (nivå II), Hallbön (nivå II). Helgad rustning (nivå III). Helgavard (nivå II), Konveritetens övertygan (nivå III).
Holmgång: 28 stridspoäng, skada 1T5 +1.
Beväpnad strid: 33 stridspoäng.
15 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
10 poäng låsta till tvåhandsfattade eggvapen.
10 poäng låsta till sköldar.
Vapen: Slagsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Huggspjut, skada 1T10 (ÖP 8-10) +4.
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Fjällpansar, FV 7.
Utrustning: Godemanskläder, guldring med infattad rubin, penningpung med 1T10+3 silvermynt.

Wolfhred Brahagast

Spion i Raudvördurs tjänst.

Ras: Människa (mittländare), 23 år.
Tro: Officiellt ostroseden, i hemlighet thuldom.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 11 meter.
Exc. karaktärsdrag: Svag -1, Vig +1, Behagfull +1.

Kroppspoäng: 25.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 25, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Färdigheter: Handel FV 12, Hantverk (metall) FV 8, Kulturkännedom (borjornikka & zvorda) FV 12, Lönndom FV 16, Rörlighet FV 8, Strid FV 8, Tala (röna) FV 12, Tala (futhark) FV 12.
Fördjupningar: Dold förflyttning, Finna dolda ting, Finsmide, Gömma sig, Kampvana, Klättrarvara, Kvalitetsbedömning, Låsdyrkning, Smyga, Tjuvlyssna, Värdera, Undgå attack, Upptäcka fällor.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 8 stridspoäng, skada 1T5-1.
Beväpnad strid: 13 stridspoäng.
Vapen: Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) -1.
Rustning: Tjockt tyg, RV 1.
Utrustning: Rikemanskläder, silverring (värde 2 gm), penningpung med 2T10+10 silvermynt.

CEOL CADWALLA

Lydgode över Bjargwall.
Ras: Människa (mittländare), 52 år.
Tro: Ostroseden.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Klipsk +1, Beslutsam +1, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 30.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 12, Handel FV 12, Kulturkännedom (människor, mittland) FV 12, Riddjur FV 10, Rörlighet FV 8, Skötsel (stad) FV 12, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8, Tala (vrok) FV 12, Underhållning FV 8.
Fördjupningar: Stadskännare (majnjord), Sigill (majnjord), Rustningsbärare, Heraldik (människor, mittland), Historia (mittland), Lagar (människor, mittland), Beriden strid (ryttare), Förvaltning, Lag och ordning, Läsa och skriva (röna), Köpslå, Räkna, Silvertunga, Kampvana, Stridsvana, Ledare, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenmästare (enhandsfattade svärd), Holmgång, Brandtal.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 22 stridspoäng.
10 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till sköldar.
6 poäng låsta till bredsvärdet Hoggwamir.
Vapen: Bredsvärdet Hoggwamir, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Egenskap: Balans +3.
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Fjällförstärkt ringbrynja, RV 6.
Utrustning: Furstliga kläder, Jakthorn (av mastomantbete), Guldhalsband (värde 10 gm), Penningpung med 2T20+20 silvermynt.

LOGHUN CADWALLA

Lydgodens odräglige son.
Ras: Människa (mittländare), 18 år.
Tro: Nidendomen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 11 meter.
Exc. karaktärsdrag: Vig +1, Behagfull +1, Trögtänkt -1.
Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 5, Kulturkännedom (människor, mittland) FV 8, Lönndom FV 5, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 8, Strid FV 8, Tala (röna) FV 8, Tala (vrok) FV 8, Underhållning FV 5.
Fördjupningar: Höjdhopp, Klättrarvana, Längdhopp, Heraldik (människor, mittland), Beriden strid (ryttare), Läsa och skriva (röna), Räkna, Kampvana, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Sköldbärare, Holmgång, Spela instrument (harpa).
Förmågor: Inga.
Holmgång: 13 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 13 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till sköldar.
3 poäng låsta till bredsvärdet Hourbite.
Vapen: Bredsvärdet Hourbite, 1T10 (ÖP 9-10) +2.
Egenskap: Skärpa +2.
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Metallförstärkt läder, RV 4.
Utrustning: Rikemanskläder, penningpung med 1T20 silvermynt, guldhalsband (värde 10 gm), silverring (värde 2 gm) och mästertillverkad harpa.

BERTHUN GNAGE

Storgavlian i Bjargwall.
Ras: Människa (virann), 47 år.
Tro: Nidendomen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Religiös +2, Behagfull +1, Svag -1.
Kroppspoäng: 29.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 29, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Geografi (västermark) FV 12, Geografi (mittland) FV 12, Kulturkännedom (viranner) FV 16, Kulturkännedom (mittländare) FV 12, Lönndom FV 8, Religion (nidendomen) FV 16, Strid FV 5, Tala (röna) FV 16, Tala (vrok) FV 8.
Fördjupningar: Stadskännare (majnjord), Högtider (nidendomen), Tjuvlyssna, Helig, Utvald, Profet, Självsäker, Ceremoni, Missionär, Demagog, Mässvana, Silvertunga, Vältalig, Estiaka, Väströna, Läsa och skriva (röna).
Förmågor: Inga.
Gudapoäng: 28.
Böner: Dagerglans (nivå II), Gaves blick (nivå II), Gudamål (nivå III), Helbrägdagörelse (nivå III), Helgonakraft (nivå I), Läkebön

(nivå I), Uppenbarelse (nivå I), Vördnad (nivå II).
Holmgång: 5 stridspoäng, skada 1T5-1 (minst 1).
Beväpnad strid: 5 stridspoäng.
Vapen: Trästav, skada 1T10 (ÖP 9-10) -1 (minst 1).
Rustning: Tjockt tyg, RV 1.
Utrustning: Munkkåpa, Helig bok (Rortan), Penningpung med 1T10 silvermynt, Halsband med en rubin (formad som en blodsdroppe).

GWYDION LÅNGBÅGE

Kvinnlig stigfinnare.
Ras: Människa (mittländare), 32 år.
Tro: Ostroseden.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Smidig +2, Tvivlare -1, Behagfull +1.
Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 16, Hantverk (trä) FV 10, Jakt och fiske FV 12, Kulturkännedom (människor, mittland) FV 6, Lönndom FV 12, Rörlighet FV 12, Strid FV 12, Tala (röna) FV 10, Växt och djurliv FV 12, Överlevnad (skogslandskap) FV 12.
Fördjupningar: Orientera, Ortkännare (majnjord), Resenär (majnjord), Stigfinnare (majnjord), Pilmakare, Alert, Klättrarvana, Simma, Undgå attack, Dold förflyttning, Finna dolda ting, Upptäcka fällor, Gömma sig, Smyga, Kampvana, Projektilvapenbärare (pilbågar), Projektilvapenmästare (pilbågar), Holmgång, Lägerfinnare, Lägerbyggare, Vildmarksman, Vildmarksvana, Spårare, Spå väder, Överlevare (skogslandskap), Zoologi.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng.
10 poäng låsta till pilbågar.
Vapen: Förstärkt båge, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Långdolk, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Rustning: Päls, RV 2.
Utrustning: Vildmarkskläder, jaktpaket, penningpung med 1T10+5 silvermynt.

OLFWAR MAROWEAN

Grågode. Grändulvarnas andreman.
Ras: Människa (mittländare), 42 år.
Tro: Ostrosedan.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Härdad +1, Klartänkt +2, Tvivlare -1.
Kroppspoäng: 29.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 29, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Handel FV 14, Extraktkunskap FV 6, Rörlighet FV 11, Lönndom FV 14, Riddjur FV 7, Tala (röna) FV 11, Strid FV 9, Underhållning FV 9.
Fördjupningar: Dold förflyttning, Dulgastöt, Finna dolda ting, Holmgång, Höjdhopp, Kampvana, Kasta föremål, Klättrarvana, Kvalitetsbedömning, Låsdyrkning, Skuggsprång, Undgå attack, Undre världen (bjargwall), Vapenbärare (stickvapen), Vapenkastare, Värdera.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 14 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 14 stridspoäng.
5 poäng låsta till stickvapen.
Vapen: Dolk, skada 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Godemanskläder, dyrkar, två guldörhängen.

GWINN ROFWEN

Shurdahjóns onda ledare.
Ras: Människa (mittländare), 48 år.
Tro: Shurdahjón.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Spirituell +4, Klartänkt +2, Stel -1.
Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 9, Handel FV 16, Lönndom FV 9, Religion (shurdahjón) FV 17, Riddjur FV 5, Strid FV 6, Skötsel (handelshus) FV 12, Tala (röna) FV 16, Tala (vrok) FV 12.
Fördjupningar: Finna dolda ting, Förklädnad, Förvaltning, Kvalitetsbedömning, Köpslå, Läsa och skriva (röna), Ormtunga, Räkna, Sigill (mittland), Smyga, Värdera.
Förmågor: Drakens andedräkt, Namnlös fasa, Svarta blixten.
Holmgång: 6 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 6 stridspoäng.
Vapen: Kortsvärd, skada 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Tjockt tyg, RV 1.
Utrustning: Godemanskläder, vackert bälte av alfiskt snitt.

Gwinn har genom troget tillbedjande och flitiga studier av gamla pergamentrullar belönats med tre gudaliknande förmågor.

Drakens andedräkt
Vid aktivering av denna förmåga sprids snabbt en dimma kring den som aktiverade förmågan. Dimman är till en början mycket tät och sprider sig mycket snabbt. På 3 spelrundor har dimman svept in ett område med en diameter på 100 meter. Utomhus tar det 1T6+10 spelrundor för dimman att skingra sig, inomhus är motsvarande tid 1T10+20 spelrundor. Gwinn kan aktivera denna förmåga 2 ggr/dag.

Namnlös fasa
När denna förmåga aktiveras verkar det som om aktiveraren tillkallar hundratals spökliknande smådrakar med sylvassa tänder och onkontrollerbar eld sprutande från näsborrarna. Drakarna är mycket hemska att skåda och när de går till anfall slår skräcken. Denna förmåga är dock bara en illusion. Drakarna kan inte göra fysisk

skada, dock är de så skräckinjagande att hela upplevelsen ger 1T10 (ÖP 8-10) skräckpoäng. Gwinn kan aktivera denna förmåga 1 ggr/dag.

Svarta blixten
Detta är en mycket mäktig förmåga som Shurd förlänar åt sina mest trogna tillbedjare. Den svarta blixten är en koncentrerad stråle av mörk energi som förintar allt som den träffar (om det så vore en Logedrake på höjden av sin makt). För att träffa med blixten måste Gwinn lyckas med ett Religionsslag (shurdahjón). Gwinn kan aktivera denna förmåga 2 ggr/dag.

MORDRYN SVARTBLOD

Svartgode. Ledare för Grändulvarna.
Ras: Halvblod (halvtroll), 33 år.
Tro: Ingen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Urstark +2, Klipsk +1, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 32.
Kroppsdelspoäng: Huvud 16, Höger arm 16, Vänster arm 16, Bröstkorg 32, Mage 21, Höger ben 21, Vänster ben 21.
Färdigheter: Handel FV 8, Rörlighet FV 8, Lönndom FV 8, Tala (röna) FV 8, Strid FV 14.
Fördjupningar: Alert, Ekipering, Fällor, Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Klättrarvana, Ledare, Längdhopp, Sigill, Sköldbärare, Stridsvana, Undre världen (bjargwall), Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), Värdera.
Förmågor: Nattsyn.
Holmgång: 24 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 24 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
5 poäng låsta till sköldar.
Vapen: Stridsklubba, skada 1T10 (ÖP 9-10) +2.
Sköld: Liten sköld.
Rustning: Metallförsärkt läder, RV 4.
Utrustning: Rikemanskläder, guldhalsband, guldringar, guldörhängen, penningpung med 2T10+20 silvermynt, .

EADRIC WIJKBRYTE

Bogwarth och hirdhersir.
Ras: Människa (osttron), 58 år.
Tro: Ostroseden.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Urstark +2, Smidig +2, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 30.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 5, Lönndom FV 8, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 12, Skötsel (stad) FV 8, Strid FV 16, Tala (vrok) FV 8, Underhållning FV 8.
Fördjupningar: Finna dolda ting, Alert, Infånga, Stridsförflyttning, Beriden strid (ryttare), Beriden strid (mästerryttare), Lag och ordning, Kampvana, Stridsvana, Krigsvana, Ledare, Taktiker, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenmästare (enhandsfattade svärd), Vapenlegend (enhandsfattade svärd), Två vapen (vapenbärare, enhandsfattade svärd), Två vapen (vapenmästare, enhandsfattade svärd), Två vapen (vapenlegend, enhandsfattade svärd), Dra vapen, Holmgång, Holmgångsmästare, Brandtal.
Förmågor: Inga.
Gudapoäng: 10.
Medfödd förmåga: Projektilvän* (nivå II).
Holmgång: 26 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 31 stridspoäng.
15 poäng låsta till vapenhanden och enhandsfattade svärd.
15 poäng låsta till sköldhanden och enhandsfattade svärd.
3 poäng låsta till slagsvärdet Godur.
4 poäng låsta till bredsvärdet Ondur.
Vapen: Slagsvärdet Godur, skada 1T10 (ÖP 9-10) +5.
Egenskap: Skärpa +3.
Bredsvärdet Ondur, 1T10 (ÖP 9-10) +2.
Egenskap: Balans +1.
Rustning: Bandrustning, RV 8, Plåthjälm RV 9.
Utrustning: Krigskläder, penningpung med 1T20 silvermynt, Cadwallas sigill.

* Genom sitt alfblod har Eadric den medfödda förmågan Projektilvän.

WOCÚNYR

Mäktig trollkarl.
Ras: Människa (mittländare), 237 år.
Tro: Ostroseden.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Andlig +4, Skarpsinnig +4, Ömhudad -1.
Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 25, Extraktkunskap FV 16, Geografi (mittland) FV 6, Kulturkännedom (alla) FV 10-16, Läkekonst FV 12, Lönndom FV 8, Religion (ostrosedan) FV 16, Strid FV 10, Tala (eika, futhark, röna, vrok) FV 16.
Fördjupningar: Besvärjelsekonst (alla fördjupningar), Drogkunskap, Extraktmakare, Giftkunskap, Upptäcka extrakt, Örtkunskap, Bestiologi, Heraldik, Historia, Högtider, Legender och myter, Finna dolda ting, Kampvana, Läsa och skriva (eika, futhark, röna, vrok), Estiatika, Forneika, Tronländska, Fornröna, Bultvrok.
Förmågor: Inga.
Vitnerpoäng: 250.
Besvärjelser: Alla besvärjelser (se Trudvangs Hjältar sidan 140-141).
Holmgång: 10 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 15 stridspoäng.
Vapen: Trästav, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Rustning: Tjockt tyg, RV 1.
Utrustning: Godemanskläder.

GORUKUR YETZINFARE

Raudvördurs ledare, thul.
Ras: Dvärg (borjornikka), 157 år.
Tro: Thuldom.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 7 meter.
Exc. karaktärsdrag: Tålig +2, Andlig +4, Stel -1.
Kroppspoäng: 29.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 29, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Hantverk (metall) FV 16, Handel FV 13, Geografi (underjorden) FV 15, Geografi (mittland) FV 11, Kulturkännedom (dvärgar) FV 16, Kulturkännedom (mittländare) FV 12, Lönndom FV 10, Religion (thuldom FV 16), Rörlighet FV 6, Strid FV 11, Tala (futhark) FV 12, Tala (vrok) FV 8, Tala (röna) FV 8, Underhållning FV 6.
Fördjupningar: Hantverk metall (alla fördjupningar), Finna dolda ting, Fullkomlig, Helig, Holmgång, Kampvana, Kvalitetsbedömning, Läsa och skriva (futhark), Orientera (underjorden), Sigill, Smyga, Vapenbärare, (enhandsfattade krossvapen), Värdera, Utvald.
Förmågor: Mörkersyn.
Gudapoäng: 26.
Runor: Bergsdjurens runa (nivå II), Elementens runa (nivå III), Färderuna (nivå II), Historiens runa (nivå II), Markens runa (nivå II), Smedens runa (nivå III), Yukks runa (nivå I).
Holmgång: 16 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 16 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
Vapen: Morgonstjärnan Yarhull, skada 1T10 (ÖP 8-10).
Egenskap: Inflytande +2.
Rustning: Trondmurglan Niskolin (artefakt), RV 9/8.
Egenskap: Viktanpassad +3.
Fjällpansar, RV 7.
Utrustning: Godemanskläder, en nyckelknippa. 1T10+10 silvermynt i en börs.

DIMVASKARE (4 st)

Pyrnics främsta hantlangare.
Ras: Människa.
Tro: Ingen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Skräckfaktor: 1T5.
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Härdad +1, Ogudaktig -2.
Kroppspoäng: 42.
Kroppsdelspoäng: Huvud 21, Höger arm 21, Vänster arm 21, Bröstkorg 42, Mage 28, Höger ben 28, Vänster ben 28.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 12, Rörlighet FV 8, Riddjur FV 12, Strid FV 12, Tala (vrok) FV 12, Överlevnad (skogslandskap) FV 8.
Fördjupningar: Beriden strid (ryttare), Kampvana, Stridsvana, Holmgång, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenbärare (stångvapen).
Förmågor: Mörkersyn, Framkalla Dimma*.
Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till stångvapen.
5 poäng låsta till sköldar.
Vapen: Slagsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Långspjut, skada 1T10 (ÖP 8-10) +4.
Sköld: Stor sköld.
Rustning: Ringbrynja, RV 5.
Utrustning: Mantel med huva.

* Dimvaskarna kan framkalla en tjock dimma med en diameter på 20 meter närhelst de vill. Denna förmåga kan dimvaskarna aktivera 1 ggr/dag.

GYLLENLOCK

Brotroll som bor under Kungsbron.
Ras: Brotroll, 17 år.
Tro: Hamingjes.
Storlek: Något mindre än merparten av en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T5.
Förflyttning: Land 12 meter.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Härdad +1, Trögtänkt -1.
Kroppspoäng: 34.
Kroppsdelspoäng: Huvud 17, Höger arm 17, Vänster arm 17, Bröstkorg 34, Mage 23, Höger ben 23, Vänster ben 23.
Färdigheter: Lönndom FV 12, Rörlighet FV 8, Strid FV 8, Jakt och fiske FV 8, Överlevnad (skogslandskap) FV 5.
Fördjupningar: Dold förflyttning, Finna dolda ting, Gömma sig, Smyga, Klättrarvana, Simma, Kampvana, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), Holmgång, Lägerfinnare, Lägerbyggare, Artjägare (fisk).
Förmågor: Nattsyn.
Holmgång: 13 stridspoäng, skada 1T10+4.
Beväpnad strid: 13 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
Vapen: Klubba, skada 1T10 (ÖP 10) +4.
Rustning: Pälsharnesk, RV 2.
Utrustning: 1T5 blänkande föremål.

NATTMARA

En nattmara är ett trolldomväsen från människans mörkaste inre. Sent om nätterma kryper hon upp i offrets säng och sätter sig på dess bröst. Därefter börjar en hednisk mardrömsritt där maran suger i sig offrets livskraft och offret drömmer hemska mardrömmar. Den enda svaghet man känner till som en mara har är att den avskyr trolltallsbarr. Strör man rikligt med trolltallsbarr i ett rum kommer maran att lämna platsen för att söka sig ett nytt offer. En mara har tre förmågor som den kan använda sig av:

Marritt

Om en nattmara lyckas sätta sig på ett sovande offer kan hon utföra en marritt (lyckas alltid). Medan offret drömmer hemska

mardrömmar och inte kan vakna suger maran i sig en del av dess livskraft. Offret åldras 1 år och får 1T5 skräckpoäng. Efter en marritt lämnar maran offret för att återvända nästkommande natt. När offret når maxåldern för sin ras så måste offret slå 1T20 och lägga till antal år som överstiger maxålden. Är resultat 20 eller högre dör offret av hög ålder.

Vindform
En nattmara kan när den vill ta sig formen av en kall vind och flyga fram genom luften. Själva omvandlingen tar 1 stridsrond. I sin vindform kan maran inte skadas av fysiska vapen och den kan ta sig genom minsta nyckelhål eller springa.

Mörkersyn
Nattmaran kan se i totalt mörker.

Ras: Nattmara, 300 år.
Urstam: Sergurontjos.
Hemvist: Där vinden blåser.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Storlek: Stor som medparten av en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T10
Förflyttning: Land 12 meter. Flyga 20 meter.
Naturligt skydd: Inget.
Exc. karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Avskyvärd (kar -4).
Kroppspoäng: 40.
Kroppsdelspoäng: Huvud 20, Höger arm 20, Vänster arm 20, Bröstkorg 40, Mage 27, Höger ben 27, Vänster ben 27.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.
Färdigheter: Rörlighet FV 12, Strid FV 12, Tala (alla språk) FV 12.
Fördjupningar: Undgå attack, Undfly attack, Holmgång, Holmgångsmästare.
Förmågor: Vindform, Marritt, Mörkersyn.
Holmgång: 22 stridspoäng, skada 1T10+6.

PYRNIC RÖVARHÖVDINGEN
Halvt odöd rövarhövding.
Ras: Dimvaskare, över 280 år.
Urstam: Sergurontjos.
Tro: Ingen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Skräckfaktor: 1T5.
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Jotunstark +6, Viljestark +4, Tvivlare -1.
Kroppspoäng: 45.
Kroppsdelspoäng: Huvud 22, Höger arm 22, Vänster arm 22, Bröstkorg 45, Mage 30, Höger ben 30, Vänster ben 30
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 12, Kulturkännedom (mittland) FV 16, Kulturkännedom (mittländare) FV 12, Lönndom FV 18, Strid FV 18, Tala (vrok) FV 8.
Fördjupningar: Historia (mittland), Legender & Myter (mittland, mittländare), Kampvana, Stridsvana, Krigsvana, Taktiker, Vapenlegend (enhandsfattade svärd), Holmgångslegend, Sköldlegend, Extra handling (vapenlegend), Extra parering (sköldlegend), Sköldklyvare, Väströna, Läsa och skriva (vrok).
Förmågor: Dimvandrare*.
Holmgång: 33 stridspoäng, skada 1T10+6.
Beväpnad strid: 33 stridspoäng.
15 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
15 poäng låsta till sköldar.
3 poäng låsta till bredsvärdet Draigwas.
Vapen: Bredsvärdet Draigwas**, 1T10 (ÖP 8-10) +7.
Egenskap: Skärpa +1, Slagkraft +1.
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Tunna hjälmen Ephyrnaic, RV 11
Band och fjällpansarrustning, RV 7.
Utrustning: Slitna kläden från forntiden. Rostig metallrustning och slitna vapen. En amulett i form av en ek (ironiskt nog) med sammanvävd krona och rötter. En nedgrävd skatt med 1T100+100 forntida guldmynt. Gamla juveler och värdesaker från överfall som hans rövarband lagt band på.

* Phyrnic blir delvis immateriell när han vistas i dimma, vilket gör att han bara tar halv skada av alla vanliga vapen som träffar honom.

** Phyrnics gamla ätteklinga är ett mästerligt smitt bredsvärd. Hjaltet avslöjar det som mittländskt och består av en drakorm som ringlar sig. Balansen i svärdet är perfekt, men ser ut som en oanvändbar klenod innan man greppar det och svingar det. Den tunga klingan är av järn och ornamenterad med skrift på fornvrok som säger "Drakens tjänare". Handtaget är virat av gammal luggsliten silvertråd, och knoppen är en polerad benkula satt med silverornament.

*** Phyrnics gamla hjälm är liksom Draigwas en mästerligt smidd tunnhjälm, smidd av samma smed som en gång smidde svärdet. Längs med hjälmens rygg och toppkam slingrar sig en drakorm vars vingar pryder hjälmens sidor. Liksom svärdet den ser ut som en oanvändbar klenod tills man sätter den på sig. Ena kindenplåten pryds av en spiralsymbol som betyder "Den evige härskaren", den andra av en pärlcirkel som står för "Shurds eviga makt". Hjälmen har RV 11 och ger bäraren +3 på alla försök att leda mannar i strid.

STENTROLL
Stentroll som bor i Lindormsgrottorna.
Ras: Stentroll, 100-500 år.
Urstam: Bastjurs.
Tro: Hamingjes.
Storlek: Något mindre än en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T10.
Förflyttning: Land 8 meter.
Naturligt skydd: Stenhud, RV 2.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Motståndskraftig +4, Ovig -2.
Kroppspoäng: 48.
Kroppsdelspoäng: Huvud 24, Höger arm 24, Vänster arm 24, Bröstkorg 48, Mage 32, Höger ben 32, Vänster ben 32.
Färdigheter: Lönndom FV 8, Rörlighet FV 8, Strid FV 10, Tala (futhark) FV 10.
Fördjupningar: Kamouflage, Gömma sig, Klättervana, Bastjumal, Kampvana, Holmgång, Vapenbärare (tvåhandsfattade krossvapen).

Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 15 stridspoäng.
5 poäng låsta till tvåhandsfattade krossvapen.
Vapen: Tvåhandsklubba, skada 1T10 (ÖP 8-10) +7.

ZMIJGWYR

Trehövdad lindorm.
Ras: Lindorm, 399 år.
Tro: Drakjord.
Storlek: Lång som en gran är hög (7 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Förflyttning: Land 55 meter.
Naturligt skydd: Skinn, RV 4.
Exc. karaktärsdrag: Hinjestark +6.
Kroppspoäng: 140.
Kroppsdelspoäng*: Huvud (Chor) 70, Huvud (Jad) 70, Huvud (Heles) 70, Framkropp 93, Mittkropp 93, Bakkropp 93, Svans 70.
Träfftabell: Huvud 1-3 (Chor), 4-6 Huvud (Jad), 7-9 Huvud (Heles), 10-12 Framkropp, 13-15 Mittkropp, 16-18 Bakkropp, 19-20 Svans.
Färdigheter: Strid FV 12, Tala (röna) FV 8.
Fördjupningar: Bett [antal handlingar (nivå III), skada (nivå VI)], Naturlig strid (nivå IV), Fornröna.
Förmågor: Fångst, Regenererande hjärta, Mörkersyn.
Naturlig strid: 27 stridspoäng/huvud**
(fördelar ut sin stridspoäng över 3 spelrundor).
Skademodifikation: +6.
Bett, skada 1T10 (7-10) +6.

* Zmijgwyr dör om antingen alla tre huvuden, framkropp, mittkropp eller bakkropp får fler skadepoäng än vad den har i kroppspoäng.

** Varje huvud kan attackera var tredje spelrunda, detta betyder att lindormen attackar med ett huvud varje spelrunda.

DVÄRG (BORJORNIKKA)

Typisk borjornikkadvärg i Bjargwall.
Ras: Dvärg (borjornikka).
Tro: Thuldom.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 7 meter.
Exc. karaktärsdrag: Stark +1, Härdad +1, Tvehågsen -1.
Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28. Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Hantverk (metall) FV 12, Handel FV 8, Geografi (underjorden) FV 8, Geografi (mittland) FV 6, Kulturkännedom (dvärgar) FV 12, Kulturkännedom (mittländare) FV 8, Lönndom FV 6, Rörlighet FV 6, Strid FV 9, Tala (futhark) FV 12, Tala (vrok) FV 8, Underhållning FV 6.
Fördjupningar: Finsmide, Grovsmide, Holmgång, Kampvana, Kroppsförhandling, Kvalitetsbedömning, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Värdera.
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 14 stridspoäng, skada 1T5+1.
Beväpnad strid: 14 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade yxor.
5 poäng låsta till sköldar.
Vapen: Stridsyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Ringbrynja, RV 5. Skjalfmurgla, RV 8/3.
Utrustning: Godemanskläder, 1T10 silvermynt.

DVÄRG (ZVORDA)

Typisk zvordadvärg i Bjargwall.
Ras: Dvärg (zvorda).
Tro: Thuldom.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 5 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Tålig +2, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 34.
Kroppsdelspoäng: Huvud 17, Höger arm 17, Vänster arm 17, Bröstkorg 34, Mage 23, Höger ben 23, Vänster ben 23.
Färdigheter: Hantverk (valfritt) FV 8, Handel FV 5, Geografi (underjorden) FV 8, Geografi (mittland) FV 6, Kulturkännedom (dvärgar) FV 12, Kulturkännedom (mittländare) FV 8, Lönndom FV 6, Rörlighet FV 6, Strid FV 13, Tala (futhark) FV 12, Underhållning FV 6.
Fördjupningar: Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Kvalitetsbedömning, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Sköldbärare, Sköldmästare, Stridsvana Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), Vapenmästare (enhandsfattade krossvapen).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 23 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 23 stridspoäng.
10 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
10 poäng låsta till sköldar.
Vapen: Stridshammar, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Sköld: Stor sköld.
Rustning: Bandrustning, RV 9, Kirovmurgla, RV 9/9.
Utrustning: Godemanskläder, 1T10+3 kopparmynt.

GAVLIAN

Yrke: Präst, munk, missionär eller annat nidendomskt folk.
Ras: Människa.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Religiös +2, Klipsk +1, Stel -1.
Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 8, Läkekonst FV 8, Lönndom FV 5, Religion (nidendomen) FV 10, Rörlighet FV 5, Strid FV 8, Tala (röna) FV 12.
Fördjupningar: Sårvård, Benbrott, Gudarnas gunstling, Missionär, Mässvana, Räkna, Estiatika, Läsa och skriva (röna).
Förmågor: Inga.

Gudapoäng: 24.
Böner: Dagerglans (nivå 1), Läkebön (nivå 1), Välsignelse (nivå 1).
Holmgång: 8 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 8 stridspoäng.
Vapen: Dolk, skada 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Tjockt tyg, RV 1.
Utrustning: Munkkåpa, Helig bok (Rortan), Penningpung med 2T20 kopparmynt, Halsband med en röd sten (formad som en blodsdroppe), Cadwallas sigill (om de arbetar för Cadwallas administration).

HANDELSMAN

Yrke: Köpman, gårdfarihandlare eller månglare.
Ras: Människa.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Behagfull +1, Klipsk +1, Stel -1.
Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 10, Handel FV 12, Hantverk (valfritt) FV 8, Lönndom FV 5, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 5, Skötsel (stad) FV 8, Strid FV 8, Tala (röna) FV 10, Tala (vrok) FV 10.
Fördjupningar: Resenär (Majnjord), Kvalitetsbedämning, Sigill (majnjord), Värdera, Köpslå, Räkna, Läsa och skriva (röna eller vrok).
Förmågor: Inga.
Holmgång: 8 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 8 stridspoäng.
Vapen: Kortsvärd, skada 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Fina kläder, Penningpung med 2T20 silvermynt, axelväska med pergament, bläck, gåspenna och kulram.

HANTVERKARE

Yrke: Snickare, skomakare, garvare, rustningsmakare och andra hantverkare.
Ras: Människa.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Härdad +1, Beslutsam +1, Stel -1.
Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Färdigheter: Handel FV 8, Hantverk (valfritt) FV 12, Skötsel (stad) FV 5, Strid FV 6, Tala (röna eller vrok) FV 8.
Fördjupningar: Kvalitetsbedömning, Sigill (mittland), Hantverksfördjupning (en valfri), Köpslå.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 6 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 6 stridspoäng.
Vapen: Kortsvärd, skada 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Godemanskläder, penningpung med 2T20 kopparmynt, axelväska med lämpligt hantverkspaket.

HIRDMAN

Yrke: Stadsvakt, krigare, stråtrövare eller hyrsvärd.
Ras: Människa.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Stark +1, Härdad +1, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Geografi (majnjord) FV 5, Hantverk (trä) FV 5, Lönndom FV 8, Riddjur FV 6, Rörlighet FV 8, Skötsel (krig) FV 5, Strid FV 10, Tala (röna eller vrok) FV 8, Överlevnad (skogslandskap) FV 5.
Fördjupningar: Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenbärare (stångvapen).
Förmågor: Inga.
Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5+1.
Beväpnad strid: 15 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till stångvapen.
5 poäng låsta till sköldar.
Vapen: Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Jaktspjut, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Ringbrynja, RV 5.
Utrustning: Godemanskläder, penningpung med 2T20 kopparmynt, vattenskinn.

LÖSKEFOLK

Yrke: Hemlösa, landstrykare, tiggare eller alkoholister.
Ras: Människa.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Svag -1, Härdad +1, Trögtänkt -1.
Kroppspoäng: 22.
Kroppsdelspoäng: Huvud 11, Höger arm 11, Vänster arm 11, Bröstkorg 22, Mage 15, Höger ben 15, Vänster ben 15.
Färdigheter: Hantverk (trä) FV 5, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 5, Strid FV 8, Tala (röna eller vrok) FV 8.
Fördjupningar: Gömma sig.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 8 stridspoäng, skada 1T5-1 (minst 1).
Beväpnad strid: 8 stridspoäng.
Vapen: Klubba*, skada 1T10 (ÖP 10) -1 (minst 1).
Utrustning: Fattigmanskläder.

* Det är 40% chans (1-8 på 1T20) att löskepersonen i fråga har detta vapen.

RORTVÄKTARE

Yrke: Helig krigare i nidendomens tjänst.
Ras: Människa.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Urstark +2, Gudfruktig +1, Trögtänkt -1.
Kroppspoäng: 29.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 29, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Strid FV 12, Riddjur FV 8, Tala (vrok) FV 10, Läkekonst FV 5, Religion (nidendomen) FV 10.
Fördjupningar: Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), Vapenmästare (enhandsfattade krossvapen), Sköldbärare, Kampvana, Rustningsbärare, Rustningsmästare.
Förmågor: Inga.
Gudapoäng: 20.
Böner: Gaves blick (nivå I), Helgad rustning (nivå I), Helgat vapen (nivå I), Solgård (nivå I).
Holmgång: 12 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng.
10 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
5 poäng låsta till sköldar.
Vapen: Morgonstjärna, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Fjällpansarrustning, RV 6.
Utrustning: Rikemanskläder, silverband (värde 15 silvermynt), Vapenkit, Häst.

SEKTMEDLEM (SHURDAHJÓN)

Drakdyrkare.
Ras: Människa.
Tro: Shurdahjón.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Start +1, Beslutsam +1, Trögtänkt -1.
Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 6, Handel FV 6, Hantverk (ett valfritt) FV 12, Lönndom FV 8, Religion (shurdahjón) FV 8, Riddjur FV 6, Rörlighet FV 9, Strid FV 12, Tala (röna eller vrok) FV 10.
Fördjupningar: Dold förflyttning, Finna dolda ting, Gömma sig, Holmgång, Kampvana, Klättrarvana, Smyga, Vapenbärare (enhandsfattade svärd).
Förmågor: Inga.
Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5+1.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
Vapen: Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Sköld: Liten sköld.
Rustning: Metallförstärkt läder, RV 4.
Utrustning: Fattigmanskläder, mantel med huva, penningspung med 1T10 kopparmynt.

TJUV

Yrke: Tjuv, bedragare eller andra lömska typer.
Ras: Människa.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Klipsk +1, Smidig +2, Tveghågsen -1.
Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Färdigheter: Lönndom FV 10, Rörlighet FV 10, Strid FV 5, Tala (vrok) FV 8, Skötsel (stad) FV 5.
Fördjupningar: Finna dolda ting. Dyrkimprovisation, Klättrarvana, Låsdyrkning, Längdhopp, Smyga.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 5 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 5 stridspoäng.
Vapen: Dolk, skada 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Tjockt tyg, RV 1.
Utrustning: Fattigmanskläder, tjuvkit, 1T10 silvermynt.

Appendix 2.
Ny Varelse

I detta äventyr finns det några nya varelser som inte tidigare har uppmärksammats i Trudvangs fagra värld. Här följer en presentation av dessa.

DIMVASKARE

Till skillnad gastar är dimvaskare inte döda som återuppstått utan levande som förbannats av en mörkare makt från dimhall. Somliga dimvaskare känner namnet på sin herre medan andra som Phyrnic lever i okunskap. Gemensamt för dem alla är att de genom förbannelsen blivit starkare, mäktigare, hämndgiriga och tvingas leva i de levandes värld, avskiljda från de levande då de är och uppfattas som ondskefulla och förbannade. Beroende på vilken makt som förbannat den dödlige kan dennes förmågor ta lite olika form, men gemensamt för dem alla är att de fortfarande är dödliga och kan dräpas med vanliga vapen. Åtminstone i de flesta fall. Efter att dimvaskaren förbannats så slutar denne att åldras i mänsklig bemärkelse.

Deras lustar skiljer sig inte nämnvärt från de dimvaskarna hade innan förbannelsen, vissa har till och med förstärkts. På grund av sin onaturliga framtoning är det dock ingen idé att försöka sig på att umgås med vanliga människor. Möjligtvis skulle dimvaskaren kunna passera som en svårt sjuk åldring men deras stolthet och hämndbegär låter dem sällan sänka sig så lågt. De är stolta, vredesfyllda och villiga att göra vad som krävs för att det som nu drabbat dem skall skingras.

Förmågor

Följande förmågor får en människa som förvandlas till en dimvaskare.

- Mörkersyn.
- Styrka +1 nivå.
- Spiritus -1 nivå.
- Kroppspoäng x1,5.
- Skräckfaktor: 1T5.
- En förmåga som är relaterad till det väsen som förbannat den.
- Påverkas av besvärjelser och gudakrafter som påverkar odöda. Skada från sådana halveras och situationsslag slås med +4 då de bara delvis är odöda.

Utseende

Dimvaskarens hud blir blek och livlös och den kan bli torr och sprucken. Dennes ögon blir insjunkna och ihåliga och lätt mjölkvita. Ibland blir dimvaskarna något mer djurisk i sin kropp och somliga har utvecklat rovdjursattribut som klor eller huggtänder.

Förbannelsen

Det väsen som förbannat dimvaskaren lystnade någon gång i tiden till dennes åkallan. Kraften i förbannelsen har ofta öppnat en dimgrind som stackaren sedan dragits in i och därefter vidare in i dimväsendets domän i Dimhall. Vad som därefter hänt skiljer sig från dimvaskare till dimvaskare men på något vis har de alla bundits till sin nya herre, förlänats med mäktig andekraft och sedan skickats tillbaka till Trudvang igen. Inte sällan är förbannelsen bunden till ett föremål som betytt mycket för dimvaskaren i dennes tidigare liv men det är inget som alltid sker. Är det dock så kan förbannelsen brytas genom att föremålet förstörs, vilket på ett ögonblick åldrar dimvaskaren till sin naturliga ålder vilket i nästan alla fall dödar denne. Om förbannelsen inte är knuten till ett föremål åldras dimvaskaren till sin naturliga ålder vid dödsögonblicket. Detta är oftast en mycket visuell upplevelse då huden torkar in, spricker, och dimvaskaren upplöses i damm och torkade skelettdelar.



Appendix 3.

Ny Förmåga

KONVERTITENS ÖVERTYGAN

En ny bön till Nidendomen.

Gave, låt mig inte falla igen.

Konvertitens övertygan är en ny gudaförmåga som osttronska och gerbanska nidendomskonvertiter kan lära sig. Om spelledaren vill kan de endast gå att intuitivt lära sig, det vill säga helt på egen hand, då det rör sig mer om en djupare personlig insikt i sin tro snarare än en förutbestämd bön eller ceremoni. Gudakraften grundar sig i den erfarenhet och lärdom som en konvertit bär med sig sedan de lämnat sin gamla tro till förmån för den på Gave. Genom att åkalla Gaves storhet och visdom kan konvertiten samla styrka nog att stå emot sin gamla religions tjänare och gudakrafter, samt uppbåda kraft från sin nya tro som kan till och med löpa bortom dödens rand.

I: Den riktiga tron

Gudapoängskostnad: 8; Varaktighet: FV minuter;
Räckvidd: Personlig; Aktivering: 4.
Genom att citera någon av alla de böner som konvertiten lärt sig under konverteringsprocessen och under dennes blodsdop, vända sig in i sig själv och stänga ute omvärlden, kan konvertiten ungå yttre påverkan från sin gamla religions gudaförmågor. Med ett lyckat situationsslag med situationsvärde 10, modifierat av konvertitens exceptionella karaktärsdrag Spiritus, kan denne skaka av sig alla icke-offensiva effekter från gudaförmågor som påverkar dennes sinne. Sådana som gör skada på olika sätt berörs alltså inte av denna kraft. Det betyder att sådana gudaförmågor som gerbanis "Känna sinne" eller ostrosedens "Kalkdräkt" helt enkelt inte får någon effekt på konvertiten, medan exempelvis Ostrosedens "Morgus pilregn" fungerar som vanligt. Konvertiten får under användandet av denna kraft inte göra något annat än att koncentrera sig på bönen och sin nya gud.

II: Gaves storhet

Gudapoängskostnad: 16; Varaktighet: FV minuter;
Räckvidd: Personlig; Aktivering: 8.
För de konvertiter som blir så övertygade att att de är villiga att dö för sin nya gud, blir Gaves storhet en kraft de kan klamra sig fast vid och hålla sig vid liv med när det kommer till ända. Vid en kritisk träff i strid där ett framslaget skaderesultat betyder att konvertiten dör inom loppet av ett antal spelrundor, kan denne med ett lyckat situationsslag med situationsvärde 10, modifierat av konvertitens exceptionella karaktärsdrag Spiritus, undantvinga dödsögonblicket tills gudakraftens varaktighet löper ut. Förutsättningen är att konvertiten kontinuerligt kan be till Gave och inte göra något annat. Skulle den drabbade försöka sig på att göra det slutar kraften omedelbart att fundera och skadans effekter verkställs enligt den kritiska skadans beskrivning. Under varaktigheten levrar sig blödningar, till och med vid inre skador eller svårt sargade kroppsdelar, och den skadade kan till och med överleva pilar som genomborrat hjärtat. Om den skadade drabbas på ett sådant vis att dennes huvud förstörs eller huggs av, kan kraften däremot inte användas.

III: Den yttersta uppoffringen

Gudapoängskostnad: Alla, dock minst 32;
Räckvidd: Personlig; Aktivering: 10.
Liksom Gave kämpade till sin död mot Simurg för att befria människorna från mörkret, kan konvertiten med denna kraft utföra en handling som leder till döden men som för all framtid sätter spår bland dennes trosfränder. Genom att medvetet offra sitt liv och samtidigt hylla Gave i en högljudd bön, förutsatt att ett lyckat situationsslag för Spirituell med situationsvärde 10 genomförs, leder den Endes kraft konvertitens handlingar så att bästa möjliga resultat uppnås, i en omisskännlig ljusblixt som strålar ut från konvertitens hjärta. Handlingen, som kan vara alltifrån att möta en övermäktig fiende i strid till att på något annat sätt offra sig för vänner, trosfränder och Gave, blir en martyrs handling och ger regelmässigt motsvarande perfekt slag, samt +5 på vilken given effekt som handlingen gav. Oavsett om detta räckte för att direkt eller indirekt stoppa mörkret (definierat av nidendomens trosuppfattning) så att de som står på konvertitens sida lyckas med sitt uppdrag, överlever eller på ett annat viktigt sätt undkommer döden, blir handlingen sedd som den största uppoffringen av rådande gavlianer. Efter döden får konvertiten en martyrs status och kan i vissa fall, beroende på situation och handling, bli helgonförklarad. Den ger dessutom alla som var närvarande vid Den yttersta uppoffringen +3 på alla likadana framtida handlingar. Dessa handlingar fungerar dock som vanligt, om inte de besitter denna gudaförmåga. För att denna gudakraft skall aktiveras måste konvertiten dö under Den yttersta uppoffringen.

Appendix 4.

Nya Extrakt

DIMLAJORD

Dimlajord är ett grovkornigt örtpulver som ger ett euforiskt, lugnande rus. Många ljusskygga brödraskap använder den för att knyta ihop lojaliteten bland medlemmarna, och den ses av folk som en drog lämnad i Trudvang av dimlaväsen. På vissa håll i Vistergalp röker handelsmän en pipa med dimlajord ihop innan man gör affärer, som ett sätt att göra båda nöjda.

Typ: Drog; **Styrka:** Rökes -4, ätes -2; **Utseende:** Grovkornigt gråvitt örtpulver; **Beredning:** Utvinnes från de torkade och malda stjälkarna från den Vistergalpiska daggkaprifolen; **Intagningssätt:** Ätes i små ihopvikta torkade blad eller drickes utspätt med vin, men kan även rökas i pipa; **Varaktighet:** 2 timmar; **Effekt:** Brukaren av dimlajord brukar känna sig som ett med omgivningen, harmonisk och fri från alla negativa spiraler och tankar. Dimlajordbrukare brukar ofta hänga ihop under ruset och tala om viktiga ting, som ofta glöms bort, såsom vänskap, lojalitet och ärlighet. En känsla av frid och ro infinner sig, något som många missdådare på flykt varmt välkomnar. Baksidan är att man känner sig tom och rastlös dagen därpå (de nästkommande 24 timmarna), och många dimlajordbrukare brukar ses dra omkring för att desperat utföra det man kom överens om kvällen innan under drogens rus. De talar ofta om detta som "dygdetiden", och är något man respekterar i användarnas och extraktmakarnas kretsar.

Lindrig verkan: Ger en rofylld känsla under varaktigheten, och en viss förståelse för omgivning och personer i närheten. Brukaren får +1 på alla situationsslag och färdighetsslag där överenskommelser och vänskapliga band skall knytas med andra som tagit drogen.
Måttlig verkan: Ger en avkopplande och trygg känsla under varaktigheten, och en djupare förståelse för omgivning och personer i närheten. Brukaren får +2 på alla situationsslag och färdighetsslag där överenskommelser och vänskapliga band skall knytas med andra som tagit drogen.
Ansenlig verkan: Gör brukaren totalt avkopplad och inger en fullkomlig trygghetskänsla under varaktigheten, och en total förståelse för omgivning och personer i närheten. Brukaren får +3 på alla situationsslag och färdighetsslag där överenskommelser och vänskapliga band skall knytas med andra som tagit drogen.
Fullständig verkan: Gör att brukaren blir som ett rent själsligt med omgivningen och personer i närheten, och låter brukaren höja sig över sin egna standard och moral under varaktigheten. Brukaren får +5 på alla situationsslag och färdighetsslag där överenskommelser och vänskapliga band skall knytas med andra som tagit drogen, och får dessutom +1 på alla handlingar under dygdetiden på det man kom överens om.

GLÄTTASKA

Glättaska är en fet pasta som nyttjas av rövare, tjuvar och eftersökta i syfte att neutralisera sin doft för hundar och andra som kan spåra upp dem. Glättaskan smörjs över hela kroppen och i håret, och är svår att få bort.

Typ: Drog; **Styrka:** +2; **Utseende:** En trög, kletig, fet och vattenavvisande kåda-liknande, sotsvart kräm. Är helt doftlös men smakar starkt bittert; **Beredning:** Tillverkas genom att att blanda vildkattsfett och den kletiga askan från förbränd sotros; **Intagningssätt:** Smörjes rikligt in i hud och hår. Hela kroppen måste täckas för att ge full effekt; **Varaktighet:** 12 timmar; **Effekt:** Under varaktigheten neutraliseras brukarens kroppsdofter på alla vis, förutom om denne såras och blöder eller spiller kroppsvätskor eller avföring efter sig.

Lindrig verkan: Gör brukaren svår att upptäcka, och ger eventuella förföljare som förlitar sig på dofter -3 på alla Situationsslag och färdighetsslag att finna denne.
Måttlig verkan: Gör brukaren mycket svår att upptäcka, och ger eventuella förföljare som förlitar sig på dofter -5 på alla Situationsslag och färdighetsslag att finna denne.
Ansenlig verkan: Gör brukaren extremt svår att upptäcka, och ger eventuella förföljare som förlitar sig på dofter -7 på alla Situationsslag och färdighetsslag att finna denne.
Fullständig verkan: Gör brukaren praktiskt taget omöjlig att upptäcka, och ger eventuella förföljare som förlitar sig på dofter -15 på alla Situationsslag och färdighetsslag att finna denne.

GLÖDBLOMSTER

Glödblomster är en vacker liten blomma som plockas och ätes färsk, inte mer än ett dygn gammal. Därför är växten mycket ovanlig utanför Vistergalp och Thoorkal där den naturligt sett växer. För Jhomas är växter mer en

kuriosa snarare än något han livnär sig på, och har planterat egna växter i sin örtagård.
Typ: Drog; **Styrka:** 0; **Utseende:** En vacker vit-gul blomma med åtta kronblad, stor som ett kopparmynt; **Beredning:** Plockas på sluttningarna mot Thoorkal; **Intagningssätt:** Ätes och tuggas; **Varaktighet:** 2 timmar; **Effekt:** Under varaktigheten får brukaren ett visst mått av nattsyn och värmeresistens. Långvarigt användande (mer än en gång i veckan under ett års tid) gör användarens ögon känsliga för ljus, permanent. Då uppstår motsatta modifikationer i ljus som för mörker, och kan endast botas med vitner eller gudakraft.

Lindrig verkan: Ger brukaren god syn i skymningsljus och dunkel, och denne slipper de vanliga avdragen man normalt sett får. Dessutom får denne +1 på alla motståndsslag mot värme under varaktigheten.
Måttlig verkan: Ger brukaren god syn i nattmörker, och denne slipper de vanliga avdragen man normalt sett får. Dessutom får denne +2 på alla motståndsslag mot värme under varaktigheten.
Ansenlig verkan: Ger brukaren mörkersyn (stjärnljus eller någon annan mindre ljuskälla räcker gott), men denne blir istället ljuskänslig och får -3 på alla handlingar i miljöer upplysta mer än av en fackla. Dessutom får denne +3 på alla motståndsslag mot värme under varaktigheten, samt RV 1 mot eventuella eldattacker.
Fullständig verkan: Ger brukaren perfekt mörkersyn (till och med i totalt beckmörker), men denne blir istället ljuskänslig och får -5 på alla handlingar i miljöer upplysta mer än av ett tänd ljus. Dessutom får denne +5 på alla motståndsslag mot värme under varaktigheten, samt RV 2 mot eventuella eldattacker.

HJÄLTEHJÄRTA

En av Jhomas egna extraktrecept är konkokten Hjältehjärta, en drog som uppmärksammats av självaste Mordryn. Drycken, som intages inom tio dygn från framställandet för att få effekt, gör en orädd som en riktig mittländsk hjälte. Jhomas själv påstår att drycken är full av vitner, och gör sitt yttersta för att övertyga en potentiell kund om att så verkligen är fallet. Han återberättar gärna den gamla Gastramarkiska legenden om Eothan Brygdmakaren för att stärka sin ståndpunkt, och hävdar att han faktiskt lärt sig hemligheten av honom själv. Eothan var en mäktig gandhman som är känd i större delar av Majnjord och Dranvelte, och som många lairder talar gott om.

Typ: Drog; **Styrka:** -4; **Utseende:** En transparent och klar vätska, med en sötaktig smak och en ljust rosa färg; **Beredning:** Sju sorters rötter (alla från vanliga blommor, både i Vistergalp och i Mittland) kokas, kyls ned och separeras flera gånger efter varandra, blandas med honung, och lagras ett år i en mörk källare. Därefter tillsätts den färska saften från pressade trollhallon; **Intagningssätt:** Drickes; **Varaktighet:** 1 timme; **Effekt:** Under varaktigheten blir brukaren och i vissa fall eller helt orädd.
Lindrig verkan: Gör brukaren modig, vilken får dra av -3 skräckpoäng vid varje situation de delas ut under varaktigheten.
Måttlig verkan: Gör brukaren hjältemodig, vilken får dra av -5 skräckpoäng vid varje situation de delas ut under varaktigheten.
Ansenlig verkan: Gör brukaren extremt hjältemodig, vilken får dra av -7 skräckpoäng vid varje situation de delas ut under varaktigheten.
Fullständig verkan: Gör brukaren fullkomligt orädd. Denne kan inte få skräckpoäng under varaktigheten.

HÖKÖGA

En mer ökänd konkokt är hököga, som ger användaren skarpare sinnen och fokus. Bieffekterna från drogen är dock påtagliga, men det har inte hindrat tjuvar och annat patrask från att nyttja den vid tillfällen av vikt. Några få svärdsbröder hos Grändulvarna med uppgift att vaka över operationer nyttjar drogen under översikt av Jhomas själv, något som han starkt ogillar men inte kan göra något åt.

Typ: Drog; **Styrka:** -2; **Utseende:** En grumlig, sandfärgad dryck med en otroligt syrlig smak; **Beredning:** Vetternöt som rostas och mals ned, för att sedan blötläggas med grodsyra; **Intagningssätt:** Drickes; **Varaktighet:** 2 timmar; **Effekt:** Under varaktigheten får brukaren skarpare sinnen, och blir mer uppmärksam på detaljer. Dessutom får användaren en typ av tunnelseende som gör att den kan fokusera och stänga ute sådant som inte är intressant. Bieffekten är skakningar och sömnproblem under dubbelt så lång tid som varaktigheten (samma modifikation som nedan fast negativ på all finmotorik, och halverad återhämtning gällande KP, vitnerpoäng och gudapoäng), något som kan enkelt kan lindras genom att tugga på en kalkbit (ett lyckat mycket svårt slag för Extraktkunskap ger denna kunskap).

Lindrig verkan: Ger användaren +3 på något denne fokuserar på genom Färdigheten Lönndom (exempelvis fördjupningarna Finna dolda ting och Låsdyrkning).
Måttlig verkan: Ger användaren +5 på något denne fokuserar på genom Färdigheten Lönndom (exempelvis fördjupningarna Finna dolda ting och Låsdyrkning).
Ansenlig verkan: Ger användaren +7 på något denne fokuserar på genom Färdigheten Lönndom (exempelvis fördjupningarna Finna dolda ting och Låsdyrkning).
Fullständig verkan: Ger användaren +10 på något denne fokuserar på genom Färdigheten Lönndom (exempelvis fördjupningarna Finna dolda ting och Låsdyrkning).

LAXBJÄRA

Laxbjära är en gammal hanir-drog som använts sedan urminnes tider av deras andebetvingare. Det är en torr pasta som gnuggas upp ur sin en ask och inhaleras. Den används främst i avkopplingssyfte och för att finna visdom i något, men kan även användas som distraktion för en potentiell fiende. Laxbjärans effekt är starkt euforisk och ger vad många kallar för "inblickar i Dimhalls gränstrakter", något som gjort den populär hos lairder och andebesvärjare.

Typ: Drog; **Styrka:** -2; **Utseende:** En brun kaka eller som brunt pulver; **Beredning:** Vindfrön, bjälkesråg och trollhallon kokas med gastmossa. Den reducerade pastan torkas i små askar tills det blir en kalkliknande kaka som kan skrapas eller gnuggas upp till ett pulver; **Intagningssätt:** Inhaleras; **Varaktighet:** 12 spelrundor; **Effekt:** Brukaren mår bra och får svårt att skilja sina syner från verkligheten. Varje runda som drogen har effekt måste den affekterade slå ett Situationsslag med Situationsvärde 6 modifierat av det Exceptionella karaktärsdraget Psyke för att överhuvudtaget kunna göra något konstruktivt alls. Om slaget lyckas så får den som är under drogens påverkan ändå de avdrag som beskrivs nedan. Om slaget misslyckas är den påverkade så pass överväldigad av alla syner, känslor och intryck att En känsla av rofylldhet och behaglig utmattning följer brukaren i ett dygn efter att varaktigheten löpt ut. Synerna är behagliga, om än märkliga och underliga, och ger ostrosedens troende och de mörka hamingjesdyrkarna kraften åter.

Lindrig verkan: Ger den affekterade -1 på alla handlingar denne företar sig, men dubblar hastigheten för återhämtning av gudapoäng för lairder, hjältar och hamingjesdyrkare.
Måttlig verkan: Ger den affekterade -2 på alla handlingar denne företar sig, men tredubblar hastigheten för återhämtning av gudapoäng för lairder, hjältar och hamingjesdyrkare.
Ansenlig verkan: Ger den affekterade -3 på alla handlingar denne företar sig, men fyrdubblar hastigheten för återhämtning av gudapoäng för lairder, hjältar och hamingjesdyrkare.
Fullständig verkan: Ger den affekterade -5 på alla handlingar denne företar sig, men femdubblar hastigheten för återhämtning av gudapoäng för lairder, hjältar och hamingjesdyrkare.

RACKARTÖRNE

Rackartörne är något som brukas av både män och kvinnor, och ses i de flesta fall i anslutning till skörlevnadshus eller hos lättjefulla borgare med silver nog att spendera på sina begär istället för mat på bordet. Det händer inte sällan att lairder rekommenderar drogen till mindre lyckosamma karlar som skall gå till sängs med sin nyblivna hustru för första gången.

Typ: Drog; **Styrka:** 0; **Utseende:** En törnesticka på strax över en tum; **Beredning:** Törnen från rackarsnåret som plockas och förvaras kallt och fuktigt. Får inte torka ut, då de tappar sin potens; **Intagningssätt:** Rackartörnet tuggas och saven sväljs; **Varaktighet:** 2 timmar; **Effekt:** Under varaktigheten kan brukaren räkna med en hög sexuell förmåga, samt god uthållning under hela varaktigheten. Varnande ord till den som beslutar sig för att prova utan att ha närhet till halm och sin älskade. Många har blivit galna av den frustration som uppstår om brukaren inte får utlopp för drogens påverkan.

Lindrig verkan: Ger den affekterade -1 på alla handlingar denne företar sig om inte han/hon får utlopp för drogens påverkan tillsammans med en älskade.
Måttlig verkan: Ger den affekterade -2 på alla handlingar denne företar sig om inte han/hon får utlopp för drogens påverkan tillsammans med en älskade.
Ansenlig verkan: Ger den affekterade -3 på alla handlingar denne företar sig om inte han/hon får utlopp för drogens påverkan tillsammans med en älskade.
Fullständig verkan: Ger den affekterade -5 på alla handlingar denne företar sig om inte han/hon får utlopp för drogens påverkan tillsammans med en älskade.

SIMURGS MANTEL

Det fruktade och av gavlianer hatade extrakt är lika ovanligt som avskytt. Simurgs Mantel är egentligen inget annat än de torkade kronbladen från den sydviranniska utlaupsliljan, och sägs ge brukaren skydd mot gavlianers böner. Av den anledningen har kunskapen kring hanteringen av drogen blivit mindre utspridd, och då rortväktarna proklamerar extraktmakarkunskap som innefattar tillredningen av drogen som häderi, har de flesta släppt tanken på att tjäna pengar på den. Men i den undre världen finns det ett stort behov att fylla, och Jhomas har inte varit sen att planetera några utlaupsliljor längst in i örtagården. Blommorna är dock känsliga, och i mer nordliga klimat, som i Bjargwall, är de inte lika pålitliga som de som växer och plockas i Viranne och Vistergalp. Bara de mest kallhamrade vågar prova Simurgs Mantel.

Typ: Drog; **Styrka:** +4 (-2 för de i Viranne/Vistergalp); **Utseende:** Små, svarta, torkade kronblad; **Beredning:** Utlaupsliljan plockas på sensommaren och torkas försiktigt, vilket ger en mycket lång hållbarhet.; **Intagningssätt:** Ätes; **Varaktighet:** 1 timme; **Effekt:** Under varaktigheten översköljs brukarens sinne med dåsiga svallningar, och för känsligare personer kan ett illamående uppstå. Den påverkades kropp genomsyras

av en märklig mystisk kraft, som både vitnervävare och gavlianer sägs kunna känna.

Lindrig verkan: Alla färdighetsslag för Religion (nidendomen) som används för att påverka den som nyttjat Simurgs Mantel får -1 på slaget under varaktigheten.
Måttlig verkan: Alla färdighetsslag för Religion (nidendomen) som används för att påverka den som nyttjat Simurgs Mantel får -2 på slaget under varaktigheten.
Ansenlig verkan: Alla färdighetsslag för Religion (nidendomen) som används för att påverka den som nyttjat Simurgs Mantel får -3 på slaget under varaktigheten.
Fullständig verkan: Alla färdighetsslag för Religion (nidendomen) som används för att påverka den som nyttjat Simurgs Mantel får -5 på slaget under varaktigheten. Tvingar dessutom en gavlian som utövar en maktbön över den affekterade att införliva mer gudakraft för att få bönen att träda i kraft. Gavlianen måste spendera 3 extra gudapoäng för makbönen.

VITA OTHWAKLOCKOR

Runt om i Mittland växer de vita othwaklockorna som inte skall förväxlas med sina gula mer talrika kusiner. De vita othwaklockorna växer på otillgängliga ställen och de är kända för sina helande egenskaper. Ryktena säger att de vita othwablommorna är en av ingredienserna som används när man tillverkar livselixir men exakt hur receptet ser ut är det få som vet.

Typ: Helande; **Styrka:** -1; **Utseende:** En vit rundbladig blomma; **Beredning:** De 3 pistillerna från blomman krossas och kokas med honung ; **Intagningssätt:** Smörjs på sår; **Varaktighet:** 4 timme; **Effekt:** Helande extrakt.
Lindrig verkan: Läker 1 skadepoäng i den skadade kroppsdelen per 4 timme.
Måttlig verkan: Läker 1T3 skadepoäng i den skadade kroppsdelen per 4 timme.
Ansenlig verkan: Läker 1T3+3 skadepoäng i den skadade kroppsdelen per 4 timme.
Fullständig verkan: Läker 1T6+3 skadepoäng i den skadade kroppsdelen per 4 timme.
